

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

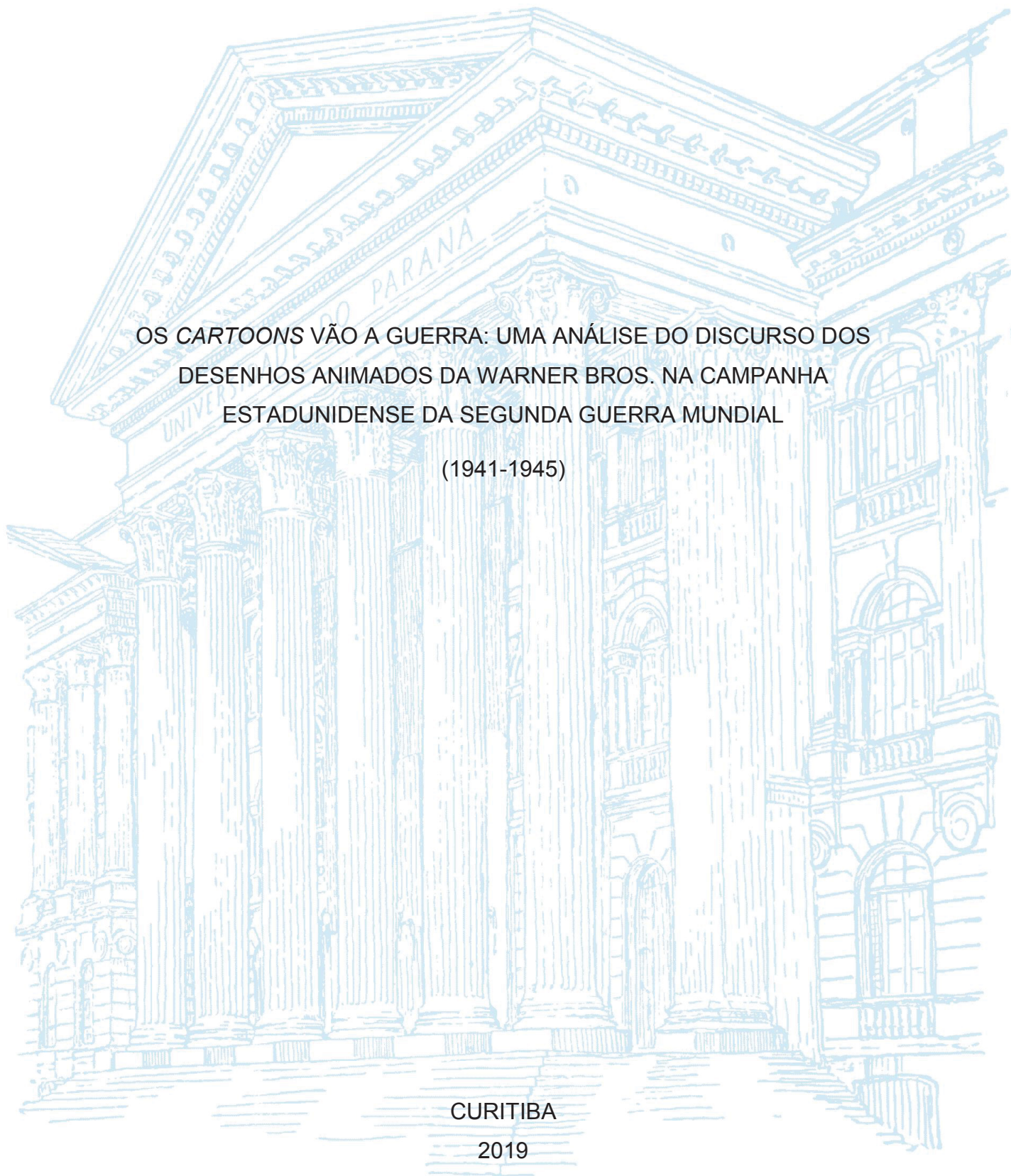
INAJARA BARBOSA PAULO

OS CARTOONS VÃO A GUERRA: UMA ANÁLISE DO DISCURSO DOS  
DESENHOS ANIMADOS DA WARNER BROS. NA CAMPANHA  
ESTADUNIDENSE DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

(1941-1945)

CURITIBA

2019



INAJARA BARBOSA PAULO

OS *CARTOONS* VÃO A GUERRA: UMA ANÁLISE DO DISCURSO DOS  
DESENHOS ANIMADOS DA WARNER BROS. NA CAMPANHA  
ESTADUNIDENSE DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL  
(1941-1945)

Dissertação apresentada ao curso  
de Pós-Graduação em História, Setor de  
Ciências Humanas, da Universidade Federal do  
Paraná, como requisito parcial à obtenção do  
título de Mestre em história.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio de Sá Machado Jr.

CURITIBA

2019

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SISTEMA DE  
BIBLIOTECAS/UFPR –  
BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS COM OS DADOS FORNECIDOS  
PELO AUTOR

Fernanda Emanoéla Nogueira – CRB 9/1607

Paulo, Inajara Barbosa

Os *cartoons* vão a guerra : uma análise de discurso dos  
desenhos animados da Warner Bros. na campanha  
Estadunidense da Segunda Guerra Mundial. / Inajara Barbosa  
Paulo. – Curitiba, 2019.

Dissertação (Mestrado em História) – Setor de Ciências  
Humanas da Universidade Federal do Paraná.

Orientador : Prof. Dr. Cláudio de Sá Machado Junior

1. Guerra Mundial, 1939 – 1945 – Caricaturas e desenhos animados.
  2. Animação (Cinematográfica). 3. Nazismo. 4. Japoneses. 5.  
Estadunidense.
- I. Título.

CDD –


940.530207

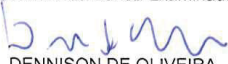
### TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em HISTÓRIA da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **INAJARA BARBOSA PAULO**, intitulada: **OS CARTOONS VÃO À GUERRA: UMA ANÁLISE DO DISCURSO DOS DESENHOS ANIMADOS DA WARNER BROS. NA CAMPANHA ESTADUNIDENSE DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1941-1945)**, após terem inquirido a aluna e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de Mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 29 de Março de 2019.

  
CLAUDIO DE SA MACHADO JUNIOR  
Presidente da Banca Examinadora

  
DENNISON DE OLIVEIRA  
Avaliador Interno (UFPR)

  
ALEXANDRE BUSKO VALIM  
Avaliador Externo (UFSC)





## AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, por ser a base das minhas conquistas;

Aos meus pais Ailme e Edinéa pelo apoio, fé, dedicação e compreensão neste capítulo de minha vida;

Ao meu orientador, o Prof. Dr. Cláudio de Sá Machado Jr., pelo acompanhamento, suporte e orientação;

Aos professores da Linha de pesquisa Arte, memória e narrativa, pelo acolhimento desta *Outsider* capixaba. De muito bom grado levarei as lições aprendidas com vocês, e o exemplo de boa vontade e amizade. Seus comentários e críticas feitos durante as disciplinas;

Aos colegas de linha, alunos do Mestrado e Doutorado da AMENA, em especial Maytê Vieira e Noêmia Fontanela, pela ajuda nos tempos difíceis. Desejo-lhes os mais felizes votos de prosperidade na trajetória intelectual e profissional.

Sou grata ao apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pelo financiamento da pesquisa ora apresentada.

Sou grata, também, a todos que, de alguma forma, contribuíram para a conclusão desta dissertação que, para mim, representa a realização de um sonho.

A animação pode explicar o que a mente do homem pode conceber. Esta facilidade faz com que seja o meio de comunicação mais versátil e explícito já concebido para rápida apreciação de massa.

(Walt Disney)

## RESUMO

A Segunda Guerra mundial foi o último conflito do qual todos, em unanimidade, tiveram participação nos Estados Unidos. A guerra foi um grande drama aos moldes de *Hollywood*, e nos grandes dramas, há sempre o vilão. Na Primeira Guerra Mundial, nas Guerras da Coreia e Vietnã, ninguém sabia quem eram os adversários, o inimigo era amorfo. Já os vilões desta guerra eram bem visíveis: os nazistas, na personificação de seus líderes e os japoneses. Hitler, Göbbels, Göring, Hirohito, Tojo e seus soldados eram a personificação do mal. Para a demonização dos mesmos, o papel do cinema e da animação foi crucial, fomentando a narrativa do *bem x mal*, onde os vilões sempre se encaminham para sua derrocada final frente ao grande herói: os Estados Unidos, representante dos ideais de liberdade e democracia do dito “mundo livre”. Na tentativa de contribuir para uma melhor compreensão sobre o assunto, a presente pesquisa focaliza suas atenções sob a produção de desenhos animados de um dos estúdios mais populares do período: Warner Bros. De toda a sua produção, foram selecionadas seis animações que retratam de forma explícita e direta os nazistas e os japoneses, entre os anos de 1942 e 1945. A pesquisa focaliza na forma em que os inimigos e heróis eram representados em tela, explorando o repertório de metáforas animais para a criação de um universo onírico de bichos mocinhos e vilões, que lutam até a morte pela derrota dos regimes totalitários e vitória do mundo livre.

**Palavras chave:** Segunda Guerra Mundial; nazismo; japoneses; estadunidenses; animação.

## ABSTRACT

The Second World War was the last conflict where everyone, in unanimity, had a participation on the United States. The war was a grand drama on the Hollywood's molds and, in the great dramas, always has a villain. In World War I, in the Korean and Vietnan wars, nobody knew who was the enemies, the opponent was amorphous, On WWII, the villains was quite visible: the nazis, in the embodiment of their leaders and the Japanese. Hitler, Göbbels, Göring, Hirohito, Tojo and their soldiers were the encarnation of evil. To demonize them, the role of cinema and animation was crucial, fostering the narrative of *good vs. evil*, where villains are always headed for their final demise in front of the great hero: the United States, representative of the ideals of freedom and democracy of the so-called "free world". In an effort to contribute to a better understanding of the subject, this research focuses on the production of cartoons from one of the most popular Studios of the period: Warner Bros. From all of its production, seven animations were selected that explicitly and directly portray the Nazis and Japanese between the years 1942 and 1945. The research focuses on the way in which enemies and heroes were represented on screen, exploring the repertoire from animal metaphors to the creation of an oniric universe of heroes and villains, who fight to the death for the defeat of totalitarian regimes and the victory of the free world.

**Key-words:** World War II; nazism; Japanese; North-Americans; animation.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Colonel Heeza Liar com um serviçal africano enquanto ouve um macaco tocando violino em Col. Heeza Liar's African Hunt (1914).....	21
Figura 2: Col. Heeza Liar acertando dois oficiais alemães em Col. Heeza liar foils the enemy (1915).....	24
Figura 3: O desespero dos que se jogam rumo à morte no afundamento do RMS Lusitania em The sinking of Lusitania.....	28
Figura 4: Hitler perseguindo Jimmy Durante em Bosko's Picture Show (1933).....	33
Figura 5: As galinhas entrincheiradas à espera do inimigo em What price Porky (1938).....	36
Figura 6: sequência de frames de Meet John Doughboy (1941), onde apresenta o novo avião Spitfire (que na tradução seria cospe fogo) .....	39
Figura 7: Pernalonga, Gaguinho e Hortelino em Any bonds Today (1941) .....	40
Figura 8: O macaco japonês no desenho Cap n' Cub, de Ted Eshbaugh (1945) .....	56
Figura 9: Japonês fritando uma salsicha numa bomba incendiária em Tokio Jokio (1943).....	58
Figura 10: O gambá com máscara de gás para se proteger do japonês em Tokio Jokio (1943).....	59
Figura 11: Hideki Tojo como professor de culinária em Tokio Jokio (1943) .....	60
Figura 12: General Yamamoto mostrando onde irá assinar o tratado de paz com os EUA em Tokio Jokio (1943) .....	61
Figura 13: O soldado japonês e o coelho em Bugs Bunny Nips the nips (1944) .....	62
Figura 14: O lutador de sumô e a sua "gueixa" em Bugs Bunny Nips the Nips (1944).....	63
Figura 15: Tojo Duck tentando fugir da investida da tartaruga em The Ducktators (1942).....	65
Figura 16: O nascimento de Adolf Duck.....	70
Figura 17: Adolf Duck e seus comparsas Tojo Duck e Goose Benito em The Ducktators (1942).....	71
Figura 18: Von Abutre saúda seu "líder" .....	72
Figura 19: Hitler prestes a receber a "bala de canhão humana" em Daffy - the Commando (1943) .....	73
Figura 20: Os trejeitos do discurso de Hitler em Russian Rhapsody (1944) ....	74
Figura 21: Hitler em agonia sendo eletrocutado em Russian Rhapsody (1944) .....	76
Figura 22: Hitler face a face com seu maior medo em Russian Rhapsody (1944) .....	77
Figura 23: Herman Göring em sua "fuga" para a Floresta Negra em Herr meets hare (1945).....	78
Figura 24: o esforço de Göring em se apresentar bem a "Hitler" em Herr meets hare (1945).....	79

Figura 25: Göring e Pernalonga como Siegfried e Bruilde em Herr Meets Hare (1945).....	80
Figura 26: a face do maior medo de Hitler em Herr meets hare (1945) .....	82
Figura 27: Esquadrão suicida em Rookie Revue (1941) .....	87
Figura 28: a chegada de Patolino nas linhas inimigas em Daffy - The Commando (1943) .....	90
Figura 29: Hitler e o pato americano em Daffy - The Commando (1943).....	91
Figura 30: A descoberta da farsa em Bugs Bunny Nips The Nips (1944) .....	93
Figura 31: O presente mortal do Pernalonga em Bugs Bunny Nips the Nips (1944).....	94
Figura 32: A chegada de Pernalonga na Floresta Negra em Herr Meets Hare (1945).....	95
Figura 33: O travestismo de Pernalonga em Bugs Bunny Nips the Nips (1944) e Herr meets Hare (1945) .....	96
Figura 34: A pomba da paz contempla com tristeza os rumos de sua fazenda em The Ducktators (1942).....	97
Figura 35: O "minuteman" ganha vida para ajudar na guerra em The Ducktators (1942).....	98
Figura 36: Cartão de Natal da Equipe de animação da Warner Bros em 1936	99
Figura 37: O desmantelamento do avião pelos Gremlins em Russian Rhapsody .....	100

## LISTA DE SIGLAS

CPI – *COMITTEE OF PUBLIC INFORMATION*

EUA – ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA

MGM – METRO-GOLDWYN-MAYER

MPAA – *MOTION PICTURE ASSOCIATION OF AMERICA*

MPAC – *MOTION PICTURE ARTISTS COMMITTEE*

MPCCND – *MOTION PICTURE COMMITTEE COOPERATING FOR NATIONAL DEFENCE*

OWI – *OFFICE OF WAR INFORMATION*

WAC – *WAR ACTIVITIES COMMITTEE*

WASP – *WHITE, ANGLO-SAXON, PROTESTANT*

WB – WARNER BROTHERS

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO 1 .....</b>	<b>20</b>
<b>ANIMAÇÃO, HUMOR E POLÍTICA .....</b>	<b>20</b>
1 - O desenvolvimento da animação e do humor político no cinematógrafo .....	20
1.3 – Isolacionismo político e os desenvolvimentos técnicos da animação.....	29
1.4 – A política de volta ao universo animado: desenhos animados dos anos 30 ....	31
<b>CAPÍTULO 2 .....</b>	<b>42</b>
<b>“TOKIO JOKIO” OS JAPONESES NO FOCO .....</b>	<b>42</b>
2.1 – O “perigo amarelo” no cinema.....	47
2.2 – Agitações políticas no oriente e o cinema antes de Pearl Harbor .....	49
2.3 - O estereótipo do outro: a construção imagética do japonês nos desenhos .....	54
<b>CAPÍTULO 3 .....</b>	<b>66</b>
<b>HERR MEETS DEFEAT: OS NAZISTAS EM FOCO .....</b>	<b>66</b>
3.1 – O <i>Reich</i> em foco: as faces do nazismo nos desenhos.....	70
<b>CAPÍTULO 4 .....</b>	<b>84</b>
<b><i>WE ARE IN TO WIN</i>: OS ESTADUNIDENSES EM FOCO .....</b>	<b>84</b>
4.2 – Como representar o estadunidense .....	88
4.2 – Entendendo o chamado: os Looney Tunes na guerra .....	89
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>101</b>
<b>ANEXO I: TABELAS DESCRITIVAS E FICHA TÉCNICA DAS FONTES</b> .....	<b>106</b>
<b>FILMOGRAFIA.....</b>	<b>119</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>122</b>



## INTRODUÇÃO

“Animação é cultura inútil”. Esta frase, proferida por meu pai, me foi dita quando ainda era criança e me marcou por anos. Sempre ficava com este questionamento de que como algo pode ser criado para ocupar o tempo das pessoas sem ter algum tipo de objetivo, mais um “chiclete” americano, que traz sua cor e doçura para inebriar nossos sentidos, mas não possui nenhum valor nutritivo. Seria fácil ficar com este pensamento, já que muitos resumem a esta fórmula quase toda a produção cultural norte-americana. Entretanto, quando conheci o desenho da Disney *Hitler’s children: Education for death*, minha percepção da animação tinha que mudar. Este desenho é algo que não possui nada em que possa se encaixar como inútil ou infantil: é uma história sobre os jovens da Alemanha nazista que, desde o seu nascimento, são moldados e treinados para morrer na guerra. A parte mais chocante deste curta é o seu final, onde vários soldados alemães, depois de concluírem sua educação e perder todo censo de individualidade, marcham rumo ao campo de batalha, onde transformam-se em lápides com capacetes. De acordo com Mike Glad (1995), esta animação foi uma das mais comoventes já produzidas, com a sua intensidade para detalhar como se dava a “nazificação” do povo alemão.

Ao mesmo tempo em que as animações não são um entretenimento vazio, também é errôneo legar a elas somente o papel de “coisa de criança”. Claro que isto deve-se tanto a um anacronismo de tentar analisar todas as produções animadas aos moldes do que foi feito no campo nos últimos 30 anos, mas também a uma memória afetiva, haja vista que boa parte da população que teve contato desde a infância com a televisão, estava em consumindo desenhos, em especial os da Era de Ouro que vinham nos programas infantis matinais. A televisão, que adquiriu direitos sob os desenhos produzidos para cinema e também passou a produzir seu próprio conteúdo animado, aumentou a acessibilidade dos mesmos, mas ajudou a estigmatiza-los como infantis (BARRIER, 2003).

Foi sempre o público adulto que garantiu o sucesso das animações, independente do estúdio. Foram eles que tornaram os primeiros longas do

gênero, *Branca de neve e os sete anões* e *Os três porquinhos*, sucessos de bilheteria. Foram também eles, em especial, os soldados, que lotavam salas de cinema durante a Segunda Guerra para relaxar e “escapar” da dura realidade do front com desenhos da Warner Bros. e Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) (BARRIER, 1999).

Dentre as produções mais atuais, considerar desenhos como *South Park*, *American Dad* e *Family Guy* como divertimento para crianças, com todo seu conteúdo político, conotação sexual e críticas sociais, seria um grande erro de julgamento.

Desde a segunda metade da década de 1950, a História tem se permitido explorar novas fontes e temas, sendo uma contribuição da terceira geração da Escola dos *Annales*. O cinema, o “primo rico” das animações, passou a ser considerado como fonte histórica em definitivo na década de 1970 e, desde então, tem sido amplamente estudado por gerações de historiadores. Uma das propostas de análise das narrativas fílmicas mais recorrentes é a de representações, tendo como base e influência as obras de Roger Chartier, que se debruçou sobre a problemática de como lidar com as obras de arte, incluindo o cinema. Entretanto, seu conceito de representação não consegue dar conta de todos os processos do filme. De acordo com Francisco das Chagas Fernandes Santiago Junior (2008, p. 66), “o filme não estabelece apenas relações representacionais, e em última análise, a imagem cinematográfica como representação é uma construção histórica na qual um dado conjunto de cenas se tornam representações de algo no choque com o mundo que a gerou”.

Se o próprio conceito do cinema como “reflexo” do mundo já se encontra superado, o que dizer do caso das animações?

A animação é uma arte que, apesar de centenária, há pouco se vê e é reconhecida como arte. Em seu programa de televisão intitulado *Disneyland* (1955), Walt Disney dedicou um episódio para explicar o conceito e história da animação. Em *The Story of animated drawing*, o autor mostra um quadro em sua parede, feito com um *frame* de *Fantasia* (1940). Segundo Disney, vários cenários deste filme foram exibidos em galerias pelos Estados Unidos, e muitas pessoas

compraram estes como se fosse qualquer outra obra de arte, sem considerar que esta é uma pintura que se move.

Dotada de um vocabulário próprio e personagens variados, que vão desde bonecos de massa de modelar a recortes de papel, a animação ficou conhecida e foi difundida mundialmente em seu formato *cartoon* cinematográfico ou televisivo, popularizado pela Disney, Warner Bros., MGM, entre outros. Se o cinema é uma construção narrativa de fotografias onde, exibidas com leves modificações a uma determinada velocidade, criam a ilusão de movimento e realidade, os desenhos animados obedecem ao mesmo princípio técnico, mas dando vida a pinturas e caricaturas.

A narrativa animada abriu para o cinema uma libertação de regras e amarras que ele mesmo desconhecia, proporcionando a sétima arte a possibilidade de dar vida a narrativas oníricas, uma arte que prepara a humanidade para sobreviver a própria civilização (BENJAMIN, 2012). Os desenhos proporcionaram nas telas do cinema um espaço aberto para os sonhos, formando uma espécie de psique coletiva entre os autores e os espectadores.

Muitas culturas acreditam que o homem tenha uma “alma do mato” além da sua própria, que se encarna em um animal com o qual o indivíduo tenha uma identidade psíquica (JUNG, 2016). Faz parte da natureza humana associar seu comportamento a animais, isso desde divindades, horóscopo, as fábulas ou desenhos animados.

Isso explica porque Walter Benjamin (2012) coloca o *Mickey Mouse* como uma criatura que pode substituir o homem, mesmo que toda a semelhança fora retirada. Um rato, um pato, um porco ou um coelho podem romper com a “hierarquia” dos animais concebidas com fundamento no humano, e habitar um espaço onde não é compensador ter uma experiência. Esse recurso, aplicado como propaganda de guerra, fornece um “quarto de expurgo” para o desenvolvimento artificial de fantasias masoquistas com os adversários. Os espíritos animais representantes do “mundo livre” são permitidos a praticar atrocidades que não são permitidas a experiência no mundo real com os seus inimigos que, por vezes lhe são negados, pela natureza técnica da animação, a

morte, levando a viver a experiência de derrota e sofrimento enquanto convier ao seu algoz.

A problemática desta pesquisa é a falta de uma bibliografia extensa sobre o tema, haja vista que estudos sobre a animação como fonte histórica ainda estão despontando no campo acadêmico. No caso das animações deste trabalho, percebemos que o que foi produzido sobre estes desenhos é escasso, muitas vezes se resumindo a breves citações em livros sobre o cinema no home front. Os poucos trabalhos produzidos sobre os curtas se encontram em inglês.

Sobre a aparição dos desenhos em trabalhos acadêmicos, Michael S. Schull e David E. Witt (1987) comentam:

Historiadores da cultura e do social tem buscado no decorrer das décadas novas fontes de pesquisa. Os filmes foram acrescentados como fontes com singular timidez. Filmes de animação, em especial os curtas-metragens, são raramente mencionados, são muito menos examinados seriamente no que diz o seu conteúdo histórico.

Neste trabalho serão analisadas seis animações produzidas pela Warner Bros. que, segundo Huang (2017), encaixam-se no conceito de *hard propaganda*, ou seja, mensagens cruas e pesadas, sem sutilezas ou elegância em demonstrar seus objetivos. A palavra propaganda geralmente se refere a transmissão de ideias, sejam políticas ou religiosas, diferente de seu conceito mais publicitário. A propaganda política é um dos fenômenos dominantes da primeira metade do século XX, que sem ela fenômenos como a ascensão do fascismo ou a Revolução russa não teriam ocorrido. A propaganda é uma tentativa de influenciar a opinião e a conduta da sociedade, é uma linguagem destinada a massa para influir na atitude da população no tocante a pontos submetidos ao impacto da propaganda, objetos de opinião (DOMENACH, 1955).

Todos os desenhos com relação a guerra podem ser divididos em dois campos: os que retratam o totalitarismo alemão e os que mostram o “perigo” japonês. Serão apresentados dois curtas que tratam sobre o Japão: *Tokio Jokio* e *Bugs Bunny Nips the Nips*, e quatro desenhos sobre o nazismo: *The Ducktators* (este retrata japoneses, fascistas e nazistas), *Daffy – The Commando*, *Russian Rhapsody*, *Herr Meets Hare*.



Sobre os dois desenhos sobre o Japão. *Tokio Jokio*, dirigido pelo Cap. Norman McCabe (o título de capitão foi colocado depois, pois ele foi convocado quando estava terminando o curta) é um desenho que satiriza o Japão totalitarista utilizando o formato de um cinejornal. O desenho inicia com um galo cantando, que se revela um arbutre com óculos e dentes grandes (estereótipo racista do japonês) sob a luz do sol imperial japonês. O suposto cinejornal se divide em seguimentos como *defesa civil*, *lição sobre bombas incendiárias*, *dicas de cozinha* e *a moda da vitória*. Em todos, os japoneses aparecem como fracos, covardes e dissimulados. *Bugs Bunny Nip the Nips* é um curta de 1944 produzido pela Warner em conjunto com The Vitaphone Corporation. Tendo como estrela o principal astro do *Looney Tunes*, o *Pernalonga*, enfrenta em uma ilha remota do Pacífico os soldados do Japão imperial. Sobre os curtas que falam sobre o nazismo, seis serão analisados neste presente trabalho. Os estúdios Warner, com suas animações de caráter agressivo, com linguagem forte e alto teor de violência para os padrões de desenho animado da época, lançaram contra o nazismo o desenho *The Ducktators*, de 1942, todo o palco da guerra se passa em uma pequena fazenda. O *Adolf Pato* e o *Ganso Benito* ao induzir toda a fazenda à guerra despertam o espírito guerreiro da pequena pomba, que só busca a paz para o seu lar e de seus vizinhos. Os dois desenhos estrelados pelo *Patolino*, *Scrap Happy Daffy* e *Daffy – The Commando*, ambos de 1943, mostram as peripécias do pato para com os agentes do *Reich*. Em *Daffy – The Commando*, *Patolino* é jogado de para-quedas no meio das trincheiras alemãs como uma espécie de “arma surpresa” dos aliados. Em *Scrap Happy Daffy*, o pato é o segurança de uma pilha de sucata, de onde ele está fazendo parte do esforço de guerra para a América. Já no final da guerra, a Warner lança mais dois desenhos sobre o nazismo. Em *Herr Meets Hare*, de 1945, *Pernalonga*, ao parar acidentalmente na floresta negra, encontra-se com Herman Göring, que estava caçando (e se escondendo). No curta *Russian Rhapsody*, o último a ser produzido com a temática da Segunda Guerra, Hitler, em uma atitude desesperada contra o avanço soviético, resolve ir ele mesmo bombardear Moscou. Entretanto, ao entrar no espaço aéreo soviético, ele se depara com os *Gremlins* do Kremlin que o impedem.

O recorte temporal será os anos de 1942 a 1945, pois neste período temporal é que se deram as produções de ataque direto as forças do Eixo. Por mais que já haviam referências pontuais a um sentimento antifascista antes de Pearl Harbor, os desenhos pré-guerra focam em uma narrativa de alerta e alistamento. O objetivo central desta pesquisa é o estudo sobre a construção imagética dos regimes “totalitaristas” japonês e alemão, seja pela forma de estereótipos, arquétipos, alegorias ou representações de personagens e ideais políticos destes dois países. E a partir desta imagem criada do adversário, como o próprio estadunidense representava-se na guerra. Neste trabalho queremos compreender como estes desenhos animados sobre a Alemanha nazista e Japão Imperial contribuíram pra uma construção imagética e para uma difusão propagandística conveniente ao momento político em que os Estados Unidos se encontravam. Sendo assim, os desenhos animados aqui estudados estão acima da categoria de simples entretenimento, são veículos eficientes de ideologia e propaganda política na esfera cultural, capazes de, através de um pequeno ratinho ou de um coelho, orientar seus receptores sobre uma imagem ou ideia a ser propagada.

Este trabalho está dividido em quatro capítulos, onde discorro, no primeiro capítulo, sobre o desenvolvimento da animação estadunidense e seu uso como ferramenta política, passando desde a Primeira Guerra Mundial até Pearl Harbor e a entrada do país na Segunda Guerra. Nesta parte é feita uma contextualização histórica a fim de entender como os desenhos animados foram vistos, desde sua criação, como um veículo propagandístico e, ao longo das quatro primeiras décadas do século XX, tem dado sua contribuição para representar as agitações políticas nos Estados Unidos e no Exterior. No segundo capítulo é apresentado a problematização sobre a representação do japonês nos desenhos. Neste trecho é subdividido em três partes que trazem o conceito de “perigo amarelo” no cinema, os filmes sobre que traziam representações sobre os japoneses antes da guerra e a construção imagética do japonês nos desenhos trabalhados. No capítulo três é introduzido a construção imagética do nazista nos desenhos, onde exponho a relação do estúdio Warner Bros. com a luta anti-nazista nos Estados Unidos e a representação dos líderes nazistas nas animações. No último capítulo é feita um ensaio sobre a apresentação do “ser

americano” dentro destas obras, e a relação que a divisão de animação tinha com o conflito. Além disto, é trazido uma pequena apresentação dos documentos americanos que eram usados como base tanto para desenhos como para os filmes e suas diretrizes sobre como representar o americano.

Vale ressaltar que para esta pesquisa será recorrente o uso do termo “americano” ou “norte-americano” para denominar pessoas, conceitos, instituições ou objetos provenientes dos Estados Unidos por uma escolha de familiaridade com uma forma enraizada em nossa língua. Existe uma tradição cultural a legitimar americano como termo preferencial para designar o que se refere aos Estados Unidos no português brasileiro.

## CAPÍTULO 1

### ANIMAÇÃO, HUMOR E POLÍTICA

*A animação oferece uma história e entretenimento visual que pode trazer prazer e informação a pessoas de todas as idades em todo o mundo.<sup>1</sup>*

*Walt Disney*

#### 1 - O desenvolvimento da animação e do humor político no cinematógrafo

A palavra Animação provém do latino "Anima", que significa "Alma" ou "Sopro Vital". Animação significa, antes de mais, "dar vida" a objetos estáticos. Preston Blair, animador dos anos 40, define a animação como “o processo de desenhar e fotografar um personagem – uma pessoa, um animal ou um objeto inanimado – em posições sequenciais para criar a ilusão de movimento”. Ele acrescenta:

Animação é tanto uma arte como um ofício; é um processo no qual o cartunista, ilustrador, o pintor, escritor, músico, operador de câmera e diretor de cinema tem seus talentos combinados para criar uma nova espécie de artista: o animador (BLAIR, 1994, apud WELLS, 2002).

Para Lucena Júnior (2005), a animação sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, onde tudo pode ser criado e transformado, sem prender-se a normativas físicas.

Os primeiros *cartoons*, que receberam esse nome por muitos de seus artistas serem provenientes da produção do cartum de jornal, vão ser a entrada de personagens conhecidos das páginas dos jornais para as telonas. Winsor McCay (c. 18767-71/1934), é um grande exemplo dessa transição entre mídias. Em 1911, fez 4 mil desenhos em papel de arroz para seu primeiro desenho, o

---

<sup>1</sup> The story of Animated Drawing. Walt Disney's Disneyland, California: ABC. 30 de novembro de 1955. Programa de TV. Disponível em: <https://vimeo.com/106979316>. Acesso em: 27/03/2019



*Little Nemo*, personagem seu famoso dos jornais. Em 1912, ele apresentou o primeiro personagem criado para animação, com *The story of mosquito*, personagem dotado de personalidade e singularidades, promovendo o desenvolvimento do desenho de animação (LUCENA JÚNIOR, 2005).

As agitações políticas do período não tardaram em aparecer nesta nova arte, haja vista que muitos dos pioneiros da animação, nos seus tempos de redação de jornal, produziam obras de cunho político. John Randolph Bray (1879-1978), cartunista por origem como McCay, criou a primeira série de desenhos animados com protagonista único em 1913, *Col. Heeza Liar*, onde o personagem principal era um estereótipo do ex-aventureiro explorador chato de meia idade, típico dos clubes ingleses, do final do século XIX, início do século XX. A série também foi a primeira sequência de desenhos somente, sem cenas de ação ao vivo.

Figura 1: Colonel Heeza Liar com um serviçal africano enquanto ouve um macaco tocando violino em *Col. Heeza Liar's African Hunt* (1914)<sup>2</sup>



No primeiro episódio da série *Col. Heeza Liar in Africa* (1913), o herói embrenha na selva africana em busca de superar as aventuras de Theodore Roosevelt (1858-1919) ex-presidente norte-americano. No segundo episódio, intitulado *Colonel Heezia Liar's african hunt*, de onde a imagem acima foi

<sup>2</sup> Fonte: Colonel Heeza Liar's African Hunt (1914). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=djyB2SE>. Acesso em: 16/10/2018

retirada, a figura política escolhida para ser “caricaturizada” foi o presidente Woodrow Wilson (1856-1924), que aparece sentado no que apresenta ser um tono, sendo servido por um nativo africano enquanto é entretido por um macaco. Nota-se que não há muitas características que divergem da representação do símio e o homem negro. Nos primeiros desenhos da série, a escolha foi por representantes da vida política norte-americana que encabeçaram a Era progressista americana (1900-1920).

Apesar da tentativa de não se envolver nos acontecimentos do velho continente, um fato veio para minar com a política isolacionista americana: ao passar em desfile pelas ruas de Sarajevo, o Arquiduque Francisco Ferdinando (1863-1914), príncipe do Império Austro-Húngaro, e sua esposa, foram assassinados à tiros. As investigações levaram ao criminoso, um jovem integrante de um grupo nacionalista sérvio chamado mão-negra, contrário a influência da Áustria-Hungria na região dos Balcãs. O império austro-húngaro não aceitou as medidas tomadas pela Sérvia com relação ao crime e, no dia 28 de julho de 1914, declarou guerra à Servia. Devido as alianças políticas entre os países europeus, formadas desde o final do século XIX, desencadeou-se a Primeira Guerra Mundial, interrompendo o que era chamado “o século da paz”, onde de um lado encontravam-se a Tríplice Entente, formada em 1907, com participação da França, Reino Unido e Império Russo, e a Tríplice Aliança, formada em 1882 pela Alemanha, Império Austro-Húngaro e Itália. A Primeira Guerra Mundial, ou, como foi chamada no período, “a guerra para acabar com todas as guerras”, irrompeu levando as potências europeias a um conflito não restrito aos territórios do velho continente, mas também para as colônias na África e Ásia. O imperialismo projetou as rivalidades e o conflito por todo o mundo (STEVENSON, 2004)

O conflito chama a atenção pela inédita capacidade de destruição de seus exércitos. O avanço tecnológico promovido pela Segunda Revolução Industrial trouxe novas armas, veículos militares, bem como um aparato de engenharia que transformaram as batalhas em um espetáculo sangrento jamais visto (SILVA, 2015).

Os Estados Unidos, nas vésperas do conflito, já eram a economia mais forte do mundo, e a marinha era forte e moderna, entretanto, a política diplomática norte-americana para com a Europa era de neutralidade, restringindo-se a intervenção ou ocupação militar nos países da América Central, como Cuba (1906-1909, 1917-1922), Haiti (1915-1934), República Dominicana (1916-1924), Nicarágua (1909-1910, 1912-1925) e México (1914, 1916-1919); Na América do Sul, através da “diplomacia dos dólares”, encorajando os bancos americanos a conceder empréstimos aos governos, aumentando seu poder político na região através da dependência de capital (KARNAL, 2007).

A política de neutralidade durante o conflito também escondia uma sociedade de opiniões divididas. Desde a segunda metade do século XIX, os Estados Unidos eram o destino de milhões de imigrantes. Entre 1865 e 1920, o país recebeu cerca de 25 milhões, em sua maioria vindos da Irlanda, Alemanha, Escandinávia, Itália, Áustria-Hungria e Império Russo. Os alemães e seus descendentes eram o maior grupo étnico em grandes cidades, como Chicago, Detroit, Los Angeles e São Francisco. Nessas comunidades, o apoio a neutralidade era unânime, sendo uma minoria a favor da Tríplice Entente. Grupos anti-britânicos, em sua maioria de formação irlandesa, e anti-russos, formado por judeus do leste europeu, também engrossavam o coro pela posição de manter-se fora das hostilidades (STEVENSON, 2004).

Enquanto a posição política oficial fosse a não participação direta na guerra, no âmbito econômico, os Estados Unidos viram no conflito a oportunidade de vender seus produtos, de armas a suprimentos, e também de empréstimos por parte dos bancos estadunidenses para tanto os países da Tríplice Entente quanto para a Tríplice Aliança, embora as somas fossem maiores para o primeiro grupo.

Para impedir os britânicos de receberem armamentos e mantimentos para estocar, a Marinha Alemã, dotada de uma frota de modernos submarinos, transformou a região norte do Atlântico em uma “zona de guerra”, onde qualquer navio, neutro ou não, fosse interceptado e torpedeado antes de chegar as costas inglesas e francesas. Em maio de 1915, o *RMS Lusitania*, navio britânico de passageiros, em sua maioria ingleses e americanos, partiu do píer de Nova York

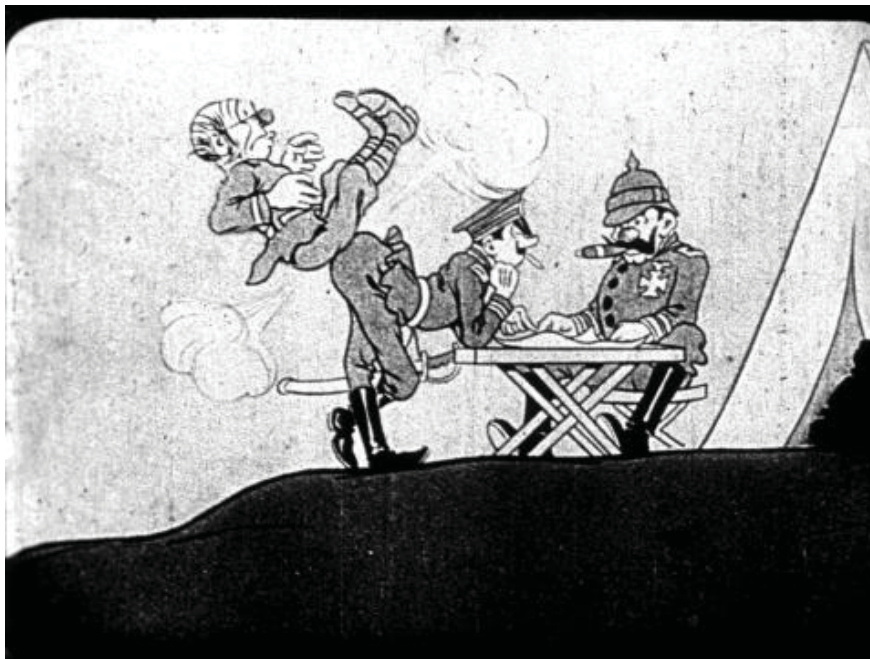
com destino a Liverpool, na Inglaterra, levando a bordo mais de 1.300 passageiros, muitos deles americanos. Quando o navio chegou à costa irlandesa, foi interceptado e torpedeado por um submarino U-20 da Marinha de Guerra Alemã. O único torpedo atingiu a casa de máquinas do navio, provocando uma explosão e o afundamento do navio, deixando mais de 1.200 mortos (TOTA, 2009). O acontecimento, largamente explorado pela mídia, passou a pressionar o presidente Wilson para tomar uma atitude beligerante contra a Alemanha.

John R. Bray tinha um lugar nos eventos internacionais para seu *personagem Col. Heeza Liar*. Em *Col. Heeza Liar in the trenches* (1915), o pequeno explorador parte para o front europeu como um correspondente de guerra. Em *Col. Heeza Liar foils the enemy* (1915), o alemão já aparece configurado como o inimigo do pequeno protagonista. Ao visitar as trincheiras para entrevistar um oficial francês, ele sofre um ataque de um soldado alemão. Ao ser jogado perto de um grande canhão, ele resolve atirar-se como um homem-bala em direção dos generais alemães (figura 2). Nota-se que o oficial de patente maior é desenhado com a caricatura do Kaiser, com o chapéu pontiagudo, medalhas ao peito e o bigode em “W”.

*Figura 2: Col. Heeza Liar acertando dois oficiais alemães em Col. Heeza liar foils the enemy (1915)*<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Fonte: *Colonel Heeza Liar foils the enemy* (1915). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZvVzGp306eY&t=109s>. Acesso em: 04/03/2019



*Mutt and Jeff*, personagens de sucesso das tirinhas de jornais, que despontaram nas animações em 1916, também entraram em ação como combatentes na guerra, mais uma vez especificando os alemães como o inimigo. Em *The Outposts* (1916), os personagens se alistam como soldados franceses e partem para as trincheiras, que tem como imagem de fundo o corpo de um soldado alemão. O clímax do *cartoon* é o encontro da dupla com os soldados alemães, que fogem do bando adversário enquanto são alvejados (SCHULL, WILT, 1987).

A medida em que a opinião popular cada vez mais se interessava pelos eventos armados, as companhias de filmes investiam em programas de notícias. E os recém-nascidos estúdios de animação não tardaram em fazer suas paródias dos cinejornais para integrar ao programa cinematográfico. Os desenhos animados, ainda com técnicas rudimentares iam ganhando espaço nas grades e caindo no gosto popular. Na revista *Moving Picture World*, de 22 de Julho de 1916, o cartunista Harry Palmer (1882-1955) publicou o artigo *The place of animated cartoons: Where it belongs in a Motion Picture Program*, sobre o lugar da animação no cinema:

O desenho animado é uma parte integral de qualquer programação de cinema, independente se o exibidor irá rodar um curta ou um longa metragem. (...) espectadores aceitam mais facilmente as convenções da animação,

reconhecendo que eles não precisam dar a mesma credibilidade que eles fazem com a comédia. Eles se rendem ao “faz de conta” mais facilmente.

### Sobre o papel político da animação:

Eventos de importância nacional, como a futura campanha eleitoral<sup>4</sup>, a situação mexicana<sup>5</sup>, e a preparação geral fornecem temas tão marcantes para caricaturar que o desenhista os aceita e os retrata com uma veia satírica. (...) por essas razões, a animação deve ter o seu lugar em qualquer programação.

Apesar dos esforços midiáticos, o sentimento de intervenção na guerra só se tornou algo tangível após o episódio do Telegrama Zimmermann. Arthur Zimmermann, ministro das relações exteriores da Alemanha, enviou um telegrama para seu embaixador em Washington, no dia 16 de Janeiro de 1917, para ser repassado para o ministro alemão na Cidade do México. Nele o autorizava a oferecer ao México uma aliança, na qual os dois países lutariam lado a lado, com a Alemanha fornecendo ajuda financeira e permitindo que o país latino-americano recuperasse o território que havia perdido para os EUA após a guerra de 1846-18. Também deveria incentivar o presidente mexicano a convidar o Japão a mudar de lado (STEVENSON, 2004).

Depois da publicação deste telegrama, a opinião pública se tornou mais favorável a guerra e, com a nova ameaça de torpedeamento indiscriminado de navios com destino as ilhas britânicas ou França, sejam civis ou mercantes, Woodrow Wilson, autorizado pelo Congresso, declarou guerra à Alemanha.

O governo norte-americano, logo após a declaração de guerra, criou o *Committee on Public Information*, que seria responsável por influenciar a opinião pública e mobilizar o esforço de guerra através da propaganda. O CPI utilizava-se dos jornais, revistas, palestrantes em eventos públicos, rádio e o cinema. A Primeira Guerra Mundial foi a primeira a ser filmada por uma câmera cinematográfica. Em casa, as imagens do conflito saíram das páginas dos jornais para as telas.

A divisão de filmes do CPI foi responsável por três filmes: *Pershing's Crusaders* (maio de 1918), *America's Answer (to the Hun)* (agosto de 1918), *Under Four Flags* (Novembro de 1918). Entretanto, o caminho escolhido pelo

<sup>4</sup> O trecho refere-se a campanha presidencial dos Estados Unidos em 1916

<sup>5</sup> O trecho refere-se a Revolução Mexicana (1910-1920), em que os Estados Unidos interferiram de forma direta, enviando tropas, entre os anos de 1914 e de 1916 a 1919



comitê foi o de encomendar ou assessorar a iminente indústria cinematográfica de *Hollywood* a produzir filmes e desenhos para o esforço de guerra, e o chamado foi atendido, desde a produção de filmes para levantar o moral, a participação de estrelas do cinema como Charles Chaplin (1889-1977) e Mary Pickford (1892-1979) para a arrecadação de bônus de guerra (VAUGHN, 1980).

Os estúdios de animação do período, *International Film Service*, *Edison Studios*, *Paramount-Bray* e *Universal-Jewel* intensificaram suas produções de desenhos animados com a temática da guerra, o que resultou, no início de 1918, vários lançamentos de desenhos de propaganda.

Na campanha de propaganda, a figura do Kaiser Wilhelm II (1859-1941) foi usada em larga escala pelas animações. Provavelmente sua imagem tenha sido mais explorada para fins de propaganda do que a de Adolf Hitler (1889-1945) durante a Segunda Guerra (SCHULL, WILT, 1987).

O exemplo mais notável de desenho de propaganda do período foi o drama da *Universal-Jewel* intitulado *The Sinking of the Lusitania* (1918), produzido por Winsor McCay. O desenho toma a via dramático-documental para reconstruir a tragédia do navio RMS Lusitania, afundado pelos alemães em 1915. O curta começa com uma sequência *Live action*<sup>6</sup>, onde mostra o trabalho dos artistas em tentarem retratar com precisão a tragédia, baseado em fotos e nos relatos de Augustus F. Beach, correspondente de guerra que entrevistou os sobreviventes do incidente. Além da sequência animada onde mostra o navio na mira alemã, em seguida torpedeado, o segmento de desenho é interrompido por uma série de fotos de americanos famosos no período que estavam entre as vítimas. De volta a sequência animada, é mostrado o desespero dos passageiros se atirando do convés do navio. Para enfatizar a crueldade do ato, aparece uma mãe e seu filho afogando-se. Ela tenta salvar seu filho enquanto afunda rumo a morte.

---

<sup>6</sup> Ato real ou *live-action* é um termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações. Este termo é usado para definir não apenas filmes, mas também jogos eletrônicos ou similares, que usam atores e atrizes em vez de imagens animadas.

Figura 3: O desespero dos que se jogam rumo à morte no afundamento do RMS Lusitania em *The sinking of Lusitania*<sup>7</sup>



No frame (figura 3), vemos uma das pinturas mais marcantes do desenho, onde é mostrado o naufrágio do *Lusitania*, enquanto afunda numa miscelânea de fumaça das chaminés e do incêndio provocado pelo torpedo alemão. Nota-se a massa de pessoas amontoadas na popa do navio, de onde alguns saltam rumo a morte.

Com o armistício de novembro de 1918, encerrando as hostilidades, os Estados Unidos não saíam apenas como a economia mais poderosa do globo, mas como o país dominante nas telonas. Com os estúdios franceses e ingleses destruídos ou falidos, *Hollywood* consolidava-se como uma força cultural global, e os estúdios de animação, ainda confinados em Nova York, precisariam se modernizar para afirmar sua existência.

---

<sup>7</sup> Fonte: The sinking of the Lusitania (1918). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=FhCWmlu1H\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=FhCWmlu1H_g). Acesso em: 04/03/2019



### 1.3 – Isolacionismo político e os desenvolvimentos técnicos da animação

O ambiente repressivo dos anos de 1918 a 1920 puseram fim a uma era política americana dedicada ao Progressismo, inaugurando um dos períodos mais controversos da história dos EUA, onde a euforia cultural da Era do Jazz convivia com um dos períodos mais conservadores da história do país (KARNAL, 2007). A década de 1920 viu um crescimento econômico e a retomada de uma política conservadora, que ficou caracterizada com a ratificação da 18ª Emenda em 1919, mais conhecida como a Lei Seca, proibindo a fabricação, distribuição e venda de qualquer bebida alcoólica. Em relação a política internacional, os Estados Unidos voltaram com sua política isolacionista, optando pela não entrada na Liga das Nações, e somente permitindo que seus bancos emprestassem grandes somas aos países arrasados pela Primeira Guerra.

Para os estúdios de animação, a entrada nesta nova época foi difícil. Enquanto *Hollywood* já despontava como um polo de filmes para o mundo, quase todos os estúdios de animação ainda se concentravam em Nova York, mostrando o atraso cinemático que os mesmos viviam.

Surgiram novos problemas na confecção de desenhos: apesar da grande demanda por parte dos exibidores, que acreditavam no “balanceamento” da grade de programação, os desenhos animados ainda eram caros e demorados para se produzir. Cada animação exigia milhares de desenhos, cada um levemente diferente do anterior, e fazer esses desenhos demandava um longo tempo (BARRIER, 1999). Como resultado, poucos estúdios sobreviveram após o término da Primeira Guerra Mundial. O público não se sentia mais atraído pelo estilo de animação anterior, com personagens “artificiais”, com piadas desagradáveis e diálogos em balões, como histórias em quadrinhos filmadas. Para atender a demanda de desenhos baratos e que atendessem o gosto popular, animadores debruçaram-se sobre suas pranchetas para elaborar mecanismos que melhorassem seu produto.

John R. Bray foi um dos primeiros a tentar pensar a animação como uma arte feita nos moldes de linha de produção, com quatro unidades trabalhando

com horários escalonados, produzindo quatro animações ao mesmo tempo. Para eliminar a tarefa demorada de redesenhar completamente o desenho animado inteiro para cada quadro, Bray teve a ideia de usar um fundo fixo. Centenas de cenas de fundo idênticas com o centro deixado em branco foram impressas em papel vegetal. Bray então adicionou os componentes móveis do desenho ao centro em branco, reduzindo drasticamente o tempo e o número de artistas especializados necessários para completar um desenho animado.

Earl Hurd (1880-1940), animador do estúdio de Bray, foi responsável pela invenção mais significativa: a técnica *cel*. O processo foi semelhante à sua invenção anterior de J. R. em imprimir planos de fundo em folhas de papel. No entanto, a técnica de Hurd utilizava-se de celuloide, uma forma de folha de plástico. A animação era feita com um fundo fixo e folhas transparentes por cima para criar a sequência animada.

Apesar de alguns não considerarem propriamente animação no seu sentido clássico, outro método que revolucionou o meio foi a Rotoscopia, criada pelos irmãos Max (1882-1972) e Dave Fleischer (1894-1979). Na animação clássica, os personagens têm seus movimentos criados a partir da imaginação do desenhista. A Rotoscopia era basicamente o desenho feito a partir dos movimentos de uma pessoa, ou seja, o traçado era feito em cima de uma filmagem *live action*.

As novas técnicas, e invenções reascenderam o interesse pela animação, e fizeram surgir novos estúdios, como a *Fleischer Studios* e a *Laugh-O-Grams*, que em 1923 tornou-se *Disney Brothers Studio* (e rebatizado como Walt Disney Productions em 1929) (FOSSATI,2011).

Em uma década a indústria de animação se consolidou e avançou em técnicas e formas narrativas para se integrar de forma definitiva na programação dos cinemas, entretanto, seu distanciamento temático da política e economia externa viu seu fim após o *Crash* da bolsa de valores de Nova York em 1929, onde os desenhos animados, assim como a indústria cinematográfica sentirá o impacto.

#### 1.4 – A política de volta ao universo animado: desenhos animados dos anos 30

Os desenhos animados, durante os anos 1920, viveram um divórcio dos eventos internacionais e abraçaram o clima de euforia reinante (SHULL, WILT, 1987). Entretanto, os eventos nacionais e internacionais tencionaram a volta dos temas políticos para o universo animado.

Em 1930, a Grande Depressão já havia tomando uma escala mundial, atingindo de forma devastadora em especial a Europa, permitindo a ascensão de regimes totalitários na Itália e Alemanha. A expressão “a guerra para acabar todas as guerras”, termo utilizado para a Primeira Guerra Mundial, estava em perigo em face aos extremismos. O movimento pacifista, em alta com os acontecimentos internacionais, influenciou tanto os temas dos desenhos animados como dos filmes.

Em *Disarmament Conference*, desenho lançado pela *Columbia* em 1931, o protagonista está em meio a uma guerra na selva, e sua missão é proclamar a paz de forma que traga alegria a todos os animais envolvidos no conflito. Este desenho, assim como *Bosko, the Doughboy* (WB, 1932), se juntavam a filmes com a temática anti-guerra do período, como *All Quiet on the Western Front* (1930) e *Broken Lullaby* (1932), que traziam os horrores da guerra, com cenários macabros e impactantes, e a mensagem de buscar sempre a paz a qualquer custo (SHULL, WILT, 1987).

1933 foi um ano em que marcou de forma definitiva os temas políticos para as telas animadas. Era o ápice da Grande Depressão nos Estados Unidos e no mundo, Hitler chegou à chancelaria da Alemanha e Franklin D. Roosevelt (1882-1945) foi eleito presidente dos EUA.

Quando Roosevelt tomou posse, a Depressão estava em sua fase mais dramática. Dois terços dos bancos se encontravam fechados. As pessoas corriam o risco de morrer de fome quando as reservas de caridade e de auxílio acabaram. As filas para pegar pão se tornaram espetáculos comuns. Na grande parte da classe média, famílias inteiras se encontraram de uma hora pra outra

na rua, sem casa, sem economias e sem esperança (MORRISON, COMMANGER, 1988).

Em 1933, a Disney lançou *Os três porquinhos*, como parte inclusa da série *Silly Symphonies*. Sucesso de público, logo teve sua canção tema, *Quem tem medo do lobo mau*, convertida num hino extraoficial do período da Depressão. O tema do desenho era as virtudes do trabalho árduo, a coragem e a moral em face aos infortúnios, assunto que cativou o imaginário americano como apoiador ideológico (AUMONT, MARIE, apud. FOSSATI, 2011). Apesar de ser um marco alegórico para o moral estadunidense, o desenho também apresentava outro ponto notável: um dos disfarces usados pelo lobo mau era o de *Shylock*<sup>8</sup>, mostrando o antissemitismo que estava impregnado na sociedade americana no período. Esses estereótipos eram relativamente comuns em desenhos, mas entraram em desuso com a ascensão do nazismo e suas políticas para com os judeus.

Em tempos de austeridade e crise, o clima de euforia dos anos 1920 não tinham mais lugar nas telas, e a crescente onda conservadora que passou a regular o cinema fez com que certos extremos vistos no cinema sumissem em prol de narrativas mais familiares. O principal motivo disto foi o *Motion Picture Production Code*, ou Código Hays, apelidado assim por conta do sobrenome de seu criador, o político Will H. Hays (1879-1954). O código era um conjunto de normas morais aplicadas a filmes e desenhos animados em 1930, e que durou até 1968. As produções que não recebiam o selo do órgão responsável pela vigência do código eram proibidos de serem distribuídos, o que fez com que vários temas e até personagens, como a *Betty Boop*, se vissem obrigados a se encaixar nos valores morais da entidade (BLACK, 1996). Como entre suas políticas estava a de não colocar em “luz negativa”, instituições de outros países, muitos filmes que denunciavam os perigos do nazismo não foram permitidos

---

<sup>8</sup> *Shylock* é um personagem da peça *O mercador de Veneza*, escrita por William Shakespeare. Na peça, *Shylock* é um agiota judeu que empresta dinheiro a seu rival Antônio, pedindo como fiança uma libra da carne do mesmo. Quando o mesmo se vê falido, *Shylock* exige seu pagamento, como forma de vingança por Antônio tê-lo insultado e cuspidor. O personagem se tornou uma alegoria a suposta ganância e clandestinidade “inata” do judeu. In.: PEREIRA, Marcelo de Andrade; MÖRSCHBACHER, Dulce. Em Defesa de Shylock, o diabo (anti) pedagogo: narrativas da alteridade desde a perspectiva da diferença. **Currículo sem fronteiras**, [S. l.], maio 2017.

oficialmente até a declaração de guerra contra a Alemanha em 1941, o que permitiu que a primeira aparição de Adolf Hitler nos cinemas americanos fosse em um desenho animado. Em *Bosko's Picture Show* (1933), desenho sob distribuição da Warner Bros., no segmento que fala sobre política internacional, aparecem imagens diretas de "Pretzel, Alemanha", onde o comediante Jimmy Durante aparece sendo perseguido pelo então Chanceler nazista, com um machado na mão, vestido com uma *lederhosen*<sup>9</sup> e uma faixa com a suástica no braço (figura 4). O comediante, enquanto é perseguido, dirige-se ao público e diz: estou mortificado! Este foi a primeira aparição do nazismo como "vilão" nas telas de cinema, marcando o pioneirismo da Warner em se posicionar contra o regime nazista, cinco anos antes do longa *Confessions of a Nazi Spy* (1938), também do estúdio, primeiro filme a questionar a autoridade do Terceiro Reich.

*Figura 4: Hitler perseguindo Jimmy Durante em Bosko's Picture Show (1933)*<sup>10</sup>

---

Lederhosen são calças de couro, curtas ou na altura do joelho, típicos da região da Baviera, Salzburgo e Tirol. São vestimentas tradicionalmente usadas para caça pelos camponeses.

<sup>10</sup> Fonte: *Bosko's Picture Show* (1933). Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x2e9saj>. Acesso em: 04/03/2019



Muitos artistas de animação continuaram a dar ênfase a postura de não-agressão. Os dois maiores exemplos de animação da temática foram *Ferdinand the Bull* (1938), da Disney, e *Peace on Earth* (1939), da MGM. Enquanto neste último vemos a história, contada pelo *Avô esquilo*, de como se deu a última guerra dos homens, que levou os mesmos a aniquilação e enfim à paz, a mensagem de *Ferdinand the bull* foi interpretada de forma diferente: muitos viam o touro que preferia cheirar flores a brigar como uma alegoria ao isolacionismo americano frente a crise política externa, recusando-se a assumir responsabilidade no cenário internacional (SHULL, WILT, 1987).

Apesar da maioria dos desenhos animados seguirem pelo viés pacifista, os eventos internacionais levaram a uma mudança dos humores nos estúdios de animação. O aumento da agressividade por parte dos estados totalitários fez com que o movimento pacifista entrasse em declínio frente a uma iminente guerra. Em 1935 a Itália invadiu a Etiópia, em 1936 estourou a Guerra Civil Espanhola, onde os militares contaram com ajuda dos nazistas para vencer o conflito. Na Alemanha, Hitler começou seu projeto do “Reich de mil anos”, com a militarização da Renânia em 1936, e a anexação da Áustria, região dos Sudetos e depois toda a Tchecoslováquia em 1938. No Oriente, depois de anos de hostilidades sino-japonesas, o Império Japonês iniciou a invasão a China em 1937. Enquanto as nações europeias se rearmavam para um novo conflito, os

Estados Unidos se protegiam atrás de vários atos de neutralidade, mesmo que esta política não fosse partilhada por todos os setores políticos (SHULL, WILT, 1987).

Face a um cenário internacional turbulento, a Warner Bros. assumiu o papel de produção de desenhos animados para a consciência política nacional de forma hegemônica até 1941.

Sendo um dos mais novos estúdios de animação do período, a *Warner Bros. Cartoons* surgiu com Leon Schlesinger, em 1933, produtor sem muita experiência no ramo de animação, mas que era o responsável por comprar curtas de animação produzidos pelos ex-alunos da Disney Hugh Harman (1903-1982) e Rudolf Ising (1903-1992), e os mesmos serem distribuídos com o selo WB. Depois de uma disputa contratual, os dois desenhistas romperam com o produtor e este fundou a *Warner Bros. Cartoons*, com uma nova equipe de diretores e animadores, sem restrições criativas e com salários acima da média dos outros estúdios. Desta equipe surgiram os personagens *Gaguinho* (1936), *Patolino* (1937) e *Pernalonga* (1940) (BARRIER, 2003).

Em 1937 a WB lançou *Porky's hero Agency*, onde Gaguinho adormece sob um livro de mitologia grega. Em seu sonho, o porquinho é um herói de aluguel, chamado pelo Imperador Jones para eliminar uma *Górgona*<sup>11</sup>. Quando o herói vai ao encontro do imperador, o encontra em uma “audiência” com o senado, composto de estátuas que, após o pedido de aprovação de Jones, são de acordo com ele (pois ele puxa as cordas que as controlam) em forma da saudação fascista. Em *What price Porky* (1938), a WB lançou uma das primeiras alegorias à guerra iminente. Na fazenda do *Gaguinho*, após o roubo de várias espigas de milho destinadas as galinhas, o *Gen. Quacko (Patolino)* declara guerra as galinhas pelo domínio de todo o milho. Instaure-se a guerra entre galinhas e patos, com trincheiras, ofensivas aéreas e terrestres de ambas as partes.

---

<sup>11</sup> As Górgonas eram criaturas da mitologia grega que tinham aparência feminina e possuía serpente ao invés de cabelos e todos que olhassem diretamente para elas seria transformado em pedra. Do grego, Medusa significa “guardiã”, “protetora” e também “sabedoria feminina”, se considerarmos o culto das amazonas à deusa serpente na Líbia. In.: RODRIGUES, Renata Cardoso Belleboni. O caso da górgona Medusa. **Outros tempos**, São Paulo, fevereiro 2011.



Figura 5: As galinhas entrincheiradas à espera do inimigo em *What price Porky* (1938)<sup>12</sup>



Nota-se, na imagem acima, as galinhas entrincheiradas e apreensivas com suas armas à espera do inimigo, semelhante a cenas de filmes sobre a Primeira Guerra, como *Nada de novo no front* (1930).

No dia 1º de setembro de 1939, a Alemanha invadiu a Polônia, dando início a Segunda Guerra Mundial. Apesar dos eventos, grande parte da população americana não via motivos para o envolvimento de forma belicosa no conflito. A guerra se apresentou atraente aos olhos governamentais como um meio de exportar mantimentos e armas para as nações aliadas. Por meio deste novo mercado, o país oficialmente sairia da recessão e se redirecionaria de vez rumo a prosperidade. Apenas uma condição foi mudada, arrancada de um Congresso temeroso: a modificação da legislação de neutralidade, o que permitiu aos Estados Unidos a exportação de materiais de guerra, mediante pagamento à vista e transporte (PAMPLONA, 1995).

Em meio as catástrofes do front ocidental, a França foi derrotada pela *Blitzkrieg* nazista, e tem seu território dividido em dois, parte de controle alemão e parte sob tutela de um governo colaboracionista com Hitler. A Inglaterra se viu

---

<sup>12</sup> Fonte: *What Price Porky* (1938). Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x1ym39r>. Acesso em: 04/03/2019



sozinha e praticamente sem recursos contra a Alemanha. Depois de se ver obrigada a realizar o resgate histórico de suas tropas em Dunkirk, agora viam seu território ser alvo de bombardeios constantes.

Testemunhas da corajosa resistência com que os ingleses combatiam os alemães, os estadunidenses começaram a defender a ajuda as tropas inglesas. Entretanto, a população norte-americana ainda se encontrava dividida. O lado não intervencionista era formado pelos isolacionistas tradicionais do meio-oeste, irlandeses-americanos, pacifistas, teuto-americanos, veteranos da Primeira Guerra Mundial e comunistas opositores a política Roosevelt. Os comunistas só permaneceram isolacionistas durante os dois anos da aliança germano-russa. Os que eram favoráveis a ajuda à Grã-Bretanha eram os norte-americanos influentes adeptos da ideologia *WASP*<sup>13</sup>, pessoas indignadas com as histórias de atrocidades e barbárie nazista. Junto a estes, havia um grande número de pessoas que achavam que a segurança da América ficaria seriamente comprometida com o controle do Atlântico pelos nazistas.

Enquanto o debate ainda tomava conta da sociedade e também da corrida eleitoral pela presidência americana em 1940, o Congresso votou enormes verbas para as forças armadas. As fábricas americanas agora se viam voltadas para a construção de uma esquadra para cada oceano e dezenas de milhares de aviões, bem como a criação de vastos equipamentos. Novamente no poder, Roosevelt conseguiu junto ao Congresso a aprovação da Lei de Empréstimo e Arrendamento, em março de 1941, que dava ao presidente o poder de transferir equipamentos, mas não dinheiro, diretamente para nações cuja defesa fosse vital para os Estados Unidos (SELLERS, MAY, McMILLEN, 2003).

Entre 1939 e 1941, os Estados Unidos entraram numa condição de semi mobilização frente a iminente entrada do país na guerra. Em 1941 foi criado o *Office of Production Management*<sup>14</sup>, que orquestrava a mudança da indústria, incluindo a cinematográfica e animada, do estado civil para estado de defesa. Hollywood organizou em específico dois departamentos: o *Motion Picture*

---

<sup>13</sup> *WASP* no original, aerograma inglês, com o seguinte significado: *white, Anglo-Saxon, protestant*, ou: brancos, anglo-saxão e protestante (BURKE, 2004).

<sup>14</sup> Trad.: Departamento de Gerência de Produção.

*Committee Cooperating for National Defence*(MPCCND)<sup>15</sup> e o *War Activities Committee*<sup>16</sup> (WAC), que tinham por objetivo supervisionar e maximizar a produção de esforço de guerra (SHULL, WILT, 1996). Ambos comitês eram monitorados pelo *Office of War Information* (OWI)<sup>17</sup>, o mais importante departamento responsável pela propaganda durante a Segunda Guerra. Ele era o responsável de selecionar, criar e manipular as notícias relacionadas a guerra.

As preocupações com o alistamento e o estado de guerra logo passaram a configurar os desenhos animados, mesmo que de forma modesta, e sempre com a predominância da Warner. Um dos principais temas a serem tocados nos desenhos era a retomada do alistamento obrigatório em forma de sorteio, haja vista que as animações ainda tinham um certo receio em colocar de forma explícita imagens diretas do Eixo como adversário. Tais animações podem ser consideradas *Soft propaganda*, ou seja, desenhos animados cuja propaganda concentrava-se no esforço de guerra, sem alusão direta ao inimigo (SHULL, WILT, 1987). Destaca-se no período *Meet John Doughboy* (1941), desenho da Warner Bros., lançado na série *Looney Tunes*. O curta começa com o *Gaguinho*, já em uniforme militar, apresentando como estava ocorrendo a mobilização de guerra dos Estados Unidos, da produção de armamentos, desenvolvimento de novas tecnologias militares e também sobre o sorteio de números dos homens aptos para alistamento. Uma característica deste desenho é o título, parodiando o filme lançado pela Columbia *Meet John Doe* (1941). Tal artimanha será muito comum não só com nomes de filmes, mas também com letras de músicas, para criar uma identificação entre os títulos em cartaz mas também para promover filmes e músicas lançados pelos estúdios.

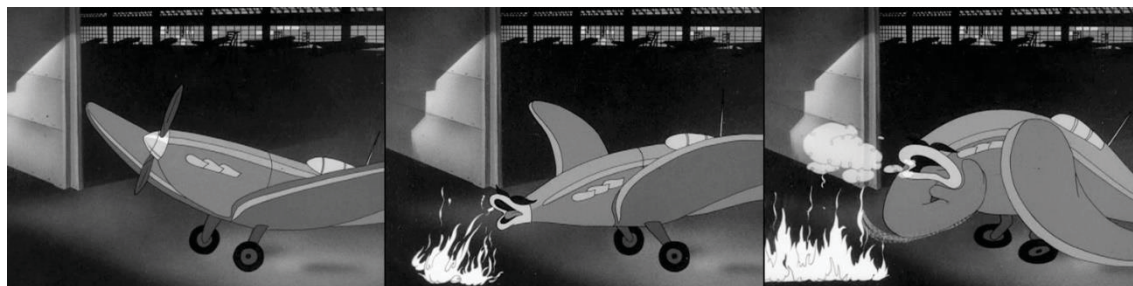
---

<sup>15</sup> Trad.: Comitê de Cinema Cooperando para a Defesa Nacional.

<sup>16</sup> Trad.: Comitê de Atividades de Guerra.

<sup>17</sup> Trad.: Escritório de Informação de Guerra.

Figura 6: sequência de frames de *Meet John Doughboy* (1941), onde apresenta o novo avião Spitfire (que na tradução seria cospe fogo)



No segmento acima (figura 6), vemos a apresentação da mais nova arma contra os nazistas: o avião *Spitfire*, de fabricação britânica e símbolo da guerra aérea contra o nazismo. Nota-se que a referência a origem inglesa do avião é representada no pequeno bigode, típico das representações caricatas dos ingleses.

A preocupação com os eventos da Europa, a ameaça dos submarinos alemães no Atlântico, somada com a superioridade racial do discurso americano levaram a uma negligência com a ameaça em potencial vinda do Oriente. O Japão vinha de uma política semelhante à alemã no Extremo Oriente. A *Blitzkrieg*<sup>18</sup> japonesa submeteu o pacífico em menos de seis meses. Derrotas esmagadoras foram impostas aos exércitos ingleses, franceses, holandeses e americanos. Seus territórios continentais e insulares foram dominados (O JAPÃO... 2009). Os Estados Unidos, em resposta à invasão da Indochina, congelaram todos os bens japoneses que se encontravam na América, o que reduziu a capacidade do Japão de obter combustível. Com a deposição do príncipe japonês e a ascensão de Hideki Tojo (1884-1948), o Japão abandonou a política de negociação para guerrear.

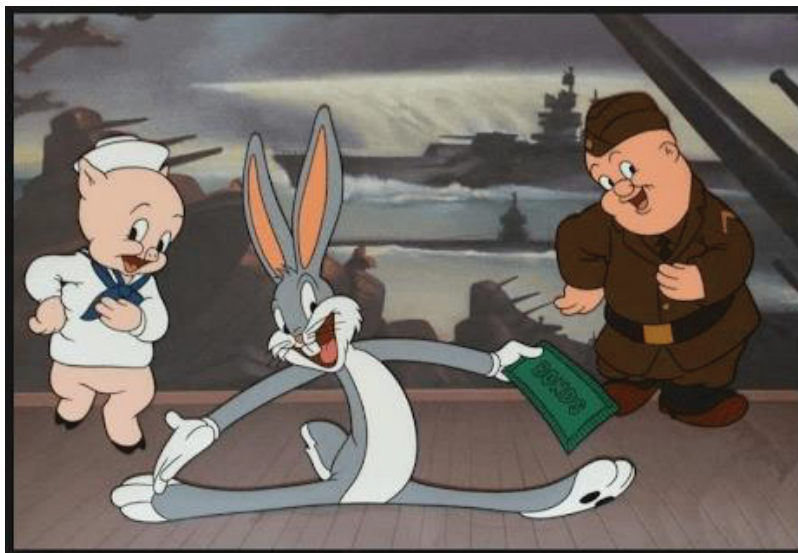
No dia 7 de dezembro de 1941, domingo, os aviões japoneses começaram a atirar torpedos e bombas sobre a frota do Pacífico atracada em Pearl Harbor. Os comandantes gerais, o governo em Washington e a nação foram pegos de surpresa com o ataque, denominado por Roosevelt, em seu discurso no Congresso, como “o dia da infâmia”. À medida que as notícias

<sup>18</sup> Trad.: Guerra relâmpago

chegavam e se propagavam pelo país, a incredulidade e espanto se transformava em cólera e um sentimento de vingança. No dia seguinte ao ataque, o Congresso declara guerra ao Japão; três dias depois a Alemanha e a Itália declaram guerra aos Estados Unidos (PEARL HARBOR... 2009). Mesmo com a entrada abrupta no conflito, a busca por uma unidade nacional era mais fácil que em 1917, com uma sociedade que já se encontrava em contato com materiais de propaganda sobre as ideologias adversárias desde 1937.

Como parte do estado de mobilização, os estúdios de animação já vinham produzindo curtas de propaganda ou educativos. Além dos 24 desenhos animados com algum tipo de referência ao confronto em 1941, a Warner lançou para a WAC o comercial *Any bonds Today*, onde a estrela do estúdio, *Pernalonga*, surge no palco com um número de musical patriótico pedindo para as audiências comprarem bônus de guerra, que foi ao ar 8 dias após o ataque de Pearl Harbor (SHULL, WILT, 1987).

Figura 7: Pernalonga, Gaguinho e Hortelino em *Any bonds Today* (1941)<sup>19</sup>



Na imagem acima (figura 7) vemos o show dos personagens mais famosos da Warner, Pernalonga, Gaguinho e Hortelino, com uniformes militares,

<sup>19</sup> Fonte: Any bonds today. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NCrcD-uqL3g>. Acesso em: 20/12/2018

tendo como cenário de fundo imagens de tanques e navios de guerra, enquanto se dirigem as audiências para pedir que os mesmos compre os bônus de guerra. O desenho encerra de forma solene e patriótica, convidando a plateia para cantar o hino dos Estados Unidos.

O ano de 1942 representou a entrada de um país completamente envolto pela atmosfera da guerra, comprometida no esforço do *home front*<sup>20</sup> e na ida para a guerra no Pacífico e na Europa. Nos desenhos animados, isso significou um endurecimento no tom de suas narrativas, uma *hard* propaganda, com ataques diretos aos adversários, que agora estavam devidamente identificados.

---

<sup>20</sup> Termo utilizado para denominar a frente doméstica. Enquanto o campo de batalha é o *front*, o esforço de guerra em geral é chamado de *home front*.

## CAPÍTULO 2

### “TOKIO JOKIO” OS JAPONESES NO FOCO

*A única linguagem que eles parecem entender  
é a que usamos quando os bombardeamos.  
Quando você tem que lidar com um animal,  
você tem que tratá-lo como um animal*  
Harry S. Truman<sup>21</sup>

Segundo Peter Burke (2004), quando um grupo é confrontado por uma outra cultura, podem ocorrer duas reações: uma seria negar ou ignorar a distância cultural, assimilar o outro através de analogias de forma consciente ou inconscientemente. Neste caso, o outro é visto como um reflexo do eu. A segunda reação é o reverso da primeira. É uma construção inconsciente ou consciente da outra cultura como oposta à nossa. Para esta construção do imaginário coletivo, onde o outro configura como uma oposição a tudo que simboliza o eu, é de suma importância o uso das imagens visuais.

Sempre quando há o encontro de duas culturas, é notável que a imagem que cada cultura possui da outra seja estereotipada, e as caricaturas, anedotas e sátiras são os meios mais comuns de se apreender essa impressão do outro (ZINK, 2011). O estereótipo pode não ser completamente falso, mas exagera em alguns traços da realidade e omite outros. Pode ser um gerador de humor, malícia e ironia e possui uma praticidade útil em tempos de guerra. No caso dos períodos de guerra, esse mecanismo se torna algo institucionalizado, com o aval político, econômico e religioso. Neste período que os estereótipos alcançam seu nível mais intenso, não se limitando por sutilezas. O outro agora também é o

---

<sup>21</sup> Trecho retirado da carta do Presidente Henry Truman para Samuel McCrea, Secretário Geral das Igrejas de Cristo da América, do dia 11 de Agosto de 1945. Disponível em: [http://www.nuclearfiles.org/menu/library/correspondence/truman-harry/corr\\_truman\\_1945-08-11.htm](http://www.nuclearfiles.org/menu/library/correspondence/truman-harry/corr_truman_1945-08-11.htm). Acesso em: 12/01/2019

inimigo, e desumanizá-lo é necessário. Na verdade, sua descaracterização como humano é justa, afinal, se meu inimigo é desumano, eu não faço nada de mais em desumanizá-lo (ZINK, 2011).

Indo além dos aspectos políticos, territoriais e econômicos, a Segunda Guerra também foi racial, e este aspecto foi profundamente explorado na propaganda em ambos os lados. Para um país fundado e forjado nos princípios de superioridade racial como os Estados Unidos, era inevitável uma construção narrativa em ataque aos seus inimigos nipônicos sob um viés preconceituoso (KOPPES, BLACK, 1987). Além disto, a história da propaganda de guerra aponta sempre uma fórmula básica para sua produção: o antagonismo entre civilizado/bárbaro, nós/outros, que no caso japonês, será fundamentado no mito do “perigo amarelo”. Mesmo tendo em face a massiva propaganda preconceituosa produzida no período, com exceção do genocídio dos judeus, pouco se é falado da guerra racial dentro da Segunda Guerra, especialmente a travada por parte dos aliados.

Enquanto se denunciava a Alemanha nazista pelo seu discurso e ações em prol da superioridade ariana, a hipocrisia era reinante na sociedade americana, que combatia os ideais nazistas enquanto negros eram sujeitos as Leis *Jim Crow*<sup>22</sup>, o segregacionismo ainda era vigente nas Forças Armadas e duras regras de imigração eram impostas aos não-brancos, até mesmo os judeus fugidos da perseguição nazista. Ao passo de que, para as forças do Eixo havia uma declaração de que as mesmas estavam em guerra para a criação de uma nova ordem mundial, revitalizando valores tradicionais e “transcendendo o moderno”, como alguns pensadores japoneses afirmavam, as forças aliadas levantaram a bandeira do combate à tirania e opressão, que estavam sintetizados no discurso das “quatro liberdades”<sup>23</sup> de Roosevelt (DOWER, 1987).

---

<sup>22</sup> As *Jim Crow Laws* foram leis locais e estaduais vigentes no sul dos Estados Unidos, que institucionalizavam a segregação racial, principalmente para negros, mas que atingiam também latinos, asiáticos e outros grupos étnicos. Vigoraram entre 1876 e 1965, e foram revogadas pelo *Civil Rights Act* em 1964.

<sup>23</sup> *The four Freedoms speech*, ou Discurso das quatro liberdades, foi a fala proferida pelo então presidente Franklin D. Roosevelt no Congresso americano em 6 de janeiro de 1941. No discurso, é ressaltado as quatro liberdades fundamentais que toda pessoa deveria desfrutar: liberdade de expressão, liberdade de crença, liberdade do querer e liberdade do medo. O discurso foi feito 11 meses antes do ataque a Pearl Harbor seguido pela entrada dos Estados Unidos na Segunda



Segundo Jesi (2014, p. 87), o mito é uma “história real”, ocorrida no tempo das origens, que explica como nasceram todas as coisas do universo e como fizeram os homens. Na linguagem moderna, a palavra quase sempre indica uma “história não verdadeira”. Mesmo com ferramentas como a ciência, os mitos ainda florescem de forma espontânea para servir a determinados objetivos. A produção destes está condicionada por uma série de elementos psicológicos, sociais e econômicos. A retomada do conceito de “perigo amarelo”, na propaganda anti-japonesa será fundamental para a construção do inimigo.

A ideia de perigo amarelo, no caso, aversão ao Japão e China, remonta as invasões mongóis a Europa por parte de Genghis Kahn no medievo, e resgatado na segunda metade do século XIX, também sendo adotado nos Estados Unidos, em contrapartida a narrativa da superioridade do homem branco/europeu. Tal medo tem por base o terror racial e crença de que uma força superior e sombria vinda do oriente destruirá a civilização ocidental (MARCHETTI, 1983).

Quando as grandes massas migratórias, em especial de chineses, chegaram ao país, o perigo amarelo tornou-se uma questão importante nos Estados Unidos na Califórnia na década de 1870, quando operários brancos da classe trabalhadora, temerosos de perder seus empregos em meio a um declínio econômico, discriminaram as "hordas amarelas imundas" da Ásia. Destacava-se no período o ódio aos chineses, descritos como “incivilizados, imundos e sujos, além de qualquer concepção, sem nenhuma das relações domésticas ou sociais mais elevadas; luxuriosas e sensuais em suas disposições; todas as mulheres são prostitutas”(YANG, 2018). Em relação as ondas imigratórias provenientes do Japão, somente nas décadas finais do século XIX que houve um crescimento da colônia japonesa nos Estados Unidos. Em 1880, eram apenas uma centena de imigrantes nipônicos vivendo no país, em 1898, este número saltou para 2.000, e em dois anos, passou para 12.000. Muitos destes eram vindos das cidades mais pobres, do interior do Japão, em busca de desenvolver agricultura familiar ou empregos na Califórnia, onde em 1892 foi proibida a mão de obra chinesa. Somente em 1895 que o governo japonês autorizou oficialmente a emigração.



Para tal, os japoneses que estavam dispostos a sair do país não poderiam perder a ligação com o *Mikado*<sup>24</sup>. Todo cidadão deveria se registrar na prefeitura local e só poderia ir embora com autorização das autoridades. Com essas leis, o governo buscava manter uma ligação oficial com os japoneses emigrados, para em caso de guerra ou crise política, eles voltassem para sua terra natal (BUELL, 1922).

Apesar das leis de controle por parte do governo nipônico, a massa de imigrantes japoneses só aumentou, em especial para o Havaí e Califórnia, este último agora dirigia seu preconceito racial de décadas com os chineses para os japoneses, que agora representavam uma grande massa de trabalhadores nas plantações e indústria do estado. Os primeiros protestos contra a minoria japonesa irão acontecer em 1900, quando um surto de peste bubônica apareceu em São Francisco, que levou o prefeito e autoridades a colocar em quarentena chineses e japoneses. Como resultado das agitações, o governador da Califórnia estendeu as leis de exclusão dos chineses para os japoneses.

Outro fator que levou ao crescimento e consolidação do sentimento anti-japonês nos Estados Unidos está nas relações diplomáticas e econômicas entre os dois países, em especial após a Primeira Guerra Sino-Japonesa (1894-1895) e a Guerra Russo-Japonesa (1904-1905).

A Primeira guerra Sino-japonesa, apesar de não ter tido tanta repercussão no cenário ocidental, foi um ponto catalisador do discurso do perigo amarelo agora encarnado na figura do japonês. A guerra entre o Estado insular da Ásia Oriental e o seu maior vizinho continental indubitavelmente marcou um ponto importante no "imperialismo mimético" do Japão (KLEIN, 2015). No caso, esta estratégia do império japonês é a tentativa de imitar o imperialismo ocidental, sendo parte das reformas implantadas na Era Meiji<sup>25</sup>, em 1868.

Por esse termo, o historiador americano Robert Eskildsen (2002) refere-se à sua estratégia de imitar o imperialismo ocidental, que, ele argumenta, tinha sido parte integrante das reformas Meiji desde seu início em 1868. O governo

---

<sup>24</sup> Mikado é o termo japonês para "imperador", especificamente o Imperador do Japão

<sup>25</sup> Período Meiji, ou Era Meiji, constitui-se dos 45 anos do Imperador Meiji, que durou de 1867 a 1912.

em Tóquio iniciou sua política imperialista. Nesta campanha, anexou as Ilhas Ryūkyu, um estado tributário do Império Chinês, em 1879, renomeando-as para a prefeitura de Okinawa. Como resultado da guerra de 1894/1895, adquiriu sua primeira colônia, a ilha de Taiwan. Devido a uma combinação de colonialismo formal e direitos informais exercidos na China, na década de 1890, o Japão havia demonstrado com sucesso seu status como igual às potências europeias e aos EUA.

Em contraste com a guerra Sino-Japonesa, a guerra Russo-Japonesa de 1904-1905 teve grande repercussão no cenário internacional, em especial pela estrondosa vitória do Japão, sendo a primeira vez que uma nação não-europeia derrotava um país europeu (KLEIN, 2018). Os sucessos militares da pequena ilha evocavam a ideia da retórica do “perigo amarelo”, o que, segundo John Dower (1986), a visão da ameaça do Oriente sempre foi mais racial que nacional. Ela derivava não da preocupação com qualquer país ou povo em particular, mas de um sentido vago e ameaçador do vasto, sem rosto, sem nome. Horda amarela: a maré crescente, de fato, de cor.

Primeiramente, a opinião popular americana esteve a favor dos japoneses frente a Rússia, que estava aparentemente lutando contra o Imperialismo Pan-eslavista. Entretanto, com as sucessivas vitórias nipônicas, os ânimos começaram a mudar. Logo, os californianos estavam compartilhando a propaganda do “perigo amarelo” japonês, levando ao Chefe do Comitê de assuntos militares a declarar que se o Japão vencesse a Rússia, eles iniciariam uma guerra contra os Estados Unidos pelas Filipinas (BUELL, 1922).

Para a comunidade nipônica estabelecida no país desde o final do século XIX, a situação ficou cada vez mais problemática. Os japoneses eram acusados de manter *sweatshops*<sup>26</sup>, de causar o desemprego de 200 sapateiros em São Francisco, de invadir fazendas de frutas, de manter mão de obra desqualificada para trabalho nas rodovias e fazendas e, acima de tudo, uma obediência acima de tudo, inclusive a segurança nacional, ao *Mikado*. Eram frequentes os rumores

---

<sup>26</sup> A expressão *sweatshops* (literalmente, “fábricas do suor”) indica uma situação de exploração extrema dos trabalhadores, caracterizada por um salário abaixo do mínimo necessário à sobrevivência, pela ausência de qualquer forma de garantia ou proteção trabalhista, pela exploração de crianças, pelas condições de trabalho perigosas para saúde ou por ameaças, moléstias sexuais e abusos físicos e psicológicos no lugar de trabalho.

de que os japoneses passavam informações para o governo nipônico sobre fortificações e pontos vulneráveis para ataque (BUELL, 1922).

Por conta do radicalismo da Costa Oeste, as relações diplomáticas entre Estados Unidos e Japão foram problemáticas entre 1906 e 1924. Em 11 de Outubro de 1906, o Comitê de Escolas de São Francisco aprovou uma resolução especial que estabelecia escolas separadas para chineses e japoneses. O precedente legal para a segregação veio de uma lei escolar que permitia a criação de escolas especiais para asiáticos, chineses e indianos, com sua própria educação. Apesar de não especificado como japoneses, subentendeu-se que eles integrariam a categoria de “asiáticos”. Tal medida causou furor no governo japonês, que considerou a segregação um insulto ao país. Além da crise diplomática, a colônia japonesa reuniu fundos para protestar na justiça contra a lei. Em resposta aos atos da Califórnia, Theodore Roosevelt, presidente dos Estados Unidos no período, pronunciou-se no congresso: “Expulsar eles (japoneses) das escolas é um absurdo” (BUELL, 1922). Entretanto, tais incidentes só reforçavam a ideia de que a imigração japonesa deveria ser contida para evitar maiores transtornos. O ápice foi a promulgação da Lei de restrição a imigração em 1917 e da Lei das origens nacionais de 1924, que impediam que quase todos os imigrantes de origem asiática, em especial os japoneses, entrassem nos Estados Unidos, e proibia os que já haviam conseguido entrar no país de conseguirem cidadania.

## 2.1 – O “perigo amarelo” no cinema

Assim como toda arte é um fruto de seu período, o cinema, desde a sua origem, tem um longo histórico discriminatório na representação do asiático, seja chinês ou japonês, muitas vezes tratados como se não houvesse diferença entre ambos. Seu maior exemplo é o *Yellowface*<sup>27</sup>, uma variante da *Blackface*<sup>28</sup>, onde um ator não asiático (normalmente caucasiano) usa de maquiagem e próteses

---

<sup>27</sup> Trad.: Cara amarela.

<sup>28</sup> Trad.: Cara preta.

para representar um oriental (MARCHETTI, 1983). A representação do oriente no cinema sempre foi tentadora para *Hollywood*, toda a aura de mistério e exotismo seria um território rico a se explorar pelo cinema americano. O romance entre a indústria cinematográfica americana e a Ásia seria um histórico de sensualidade e desvio moral, que não seria permitido aos moldes ocidentais. *The adventures of Kathlyn* (1910) e *The yellow menace* (1916) eram exemplos da construção imagética do oriente sob as lentes ocidentais, sem distinção entre chineses, coreanos ou japoneses, mas todos de natureza perniciosa e inferioridade racial. No entanto, a ameaça japonesa era tratada de forma singular, acusados de buscar a “profanação” racial na América, e também de agressividade na competição econômica (OEHLING, 1978). Nos primeiros anos do cinema, a imagem dos asiáticos, em especial japoneses, era do vilão que tenta seduzir a jovem branca para estuprá-la ou da *Dragon Lady*, a mulher fatal asiática, que seduz e leva a perdição seus amantes caucasianos. Estas fantasias cinematográficas, segundo Gary Hoppestand, eram um elo com os medos e paranoias nacionais, onde o estupro da garota branca se torna uma metáfora da ameaça a cultura e economia ocidental por parte do imperialismo japonês. Ele prossegue:

O herói branco, americano ou britânico, durante o curso de sua batalha contra o perigo amarelo, supera inúmeras armadilhas e obstáculos a fim de salvar o símbolo de sua civilização: a mulher branca. As histórias sobre o perigo amarelo eram histórias de pureza racial. O estereótipo de perigo amarelo tornou-se facilmente incorporado a mitologia cristã, e o oriental assumiu o papel do diabo ou demônio. O estupro oriental da mulher branca significava uma condenação para a mulher e, no nível mais amplo, a sociedade branca. (HOPPESTAND, 1983. p. 174).

Embora a maioria dos filmes produzidos das três primeiras décadas do século XX tratem os asiáticos como estupradores ou vilões sexualmente insaciáveis, também foram feitos filmes que tratavam com certa “simpatia” o envolvimento amoroso entre brancos e japoneses ou chineses, embora em sua maioria terminassem como uma tragédia. O mais famoso foi *Broken Blossoms* (1919), de D. W. Griffith (1875-1948), onde um chinês viciado em ópio salva a jovem branca dos abusos de seu pai. Em *Wrath of the Gods* (1914), o desfecho do filme é com a união inter-racial entre o marinheiro branco e a jovem japonesa, mas somente depois da completa destruição da vila em que a moça morava.

Tais narrativas, com interações sexuais inter-raciais, são de fato surpreendentes em uma *Hollywood* que estava no centro, tanto geográfico como moral, das políticas anti-japonesas e anti-chinesas californianas. De fato, o MPAA<sup>29</sup>, sempre buscando uma não intervenção governamental na produção fílmica, regulamentava e vetava a maioria das narrativas que abordavam a miscigenação, seja entre com asiáticos, negros ou latinos (MARCHETTI, 1983). Com o advento do Código Hays, qualquer forma de retratação ou insinuação sobre miscigenação foi oficialmente proibida nos filmes e desenhos animados.

## 2.2 – Agitações políticas no oriente e o cinema antes de Pearl Harbor

Quando os Estados Unidos declaram guerra as nações do Eixo, havia um certo paradoxo entre o choque e a inevitabilidade. A sociedade americana tendia a ser contraditória quando se tratava em interferir na política externa. Em sua maioria, a população defendia que os EUA não se envolvessem em assuntos exteriores, mas o crescimento das agressões e agitações na Europa e Extremo Oriente (Japão, China e Coreia) tornavam a tarefa difícil (McLAYGHLIN; PARRY, 2006).

Após a morte do Imperador Meiji, ascendeu ao trono japonês Yoshihito, o Imperador Taishō (1879-1925), que trouxe um período de calma e prosperidade ao Japão. Foram nesses anos, até 1926, que floresceram críticas e propostas sociais e políticas novas ao sistema japonês, tal como a proposta de unir a forma monárquica no parlamentarismo. Com o *crash* da bolsa de Nova York em 1929, o Japão, assim como todo o globo, não ficou imune as consequências da crise. A solução alcançada pelo governo foi uma brusca desvalorização do Iene para tornar suas mercadorias competitivas no mercado internacional, além de investir em obras públicas e diminuir a taxa básica de juros. Entretanto, como parte da política econômica internacional pós-crise, muitos países adotaram medidas protecionistas, dificultando a importação de bens, pondo em cheque a recuperação econômica japonesa (MACEDO, 2017).

---

<sup>29</sup> Motion Picture Association of America

O *status quo* do Japão pós Primeira Guerra Mundial ainda era pautado em moldes raciais. Por mais que fosse uma nação vitoriosa, as nações europeias (e Estados Unidos) recusaram-se a reconhecer a igualdade racial entre povos, o que mantinha a justificativa ideológica para a dominação colonial, o que não viabilizava o reconhecimento do Japão no mercado internacional como uma potência igual às ocidentais. Para o sucesso do desenvolvimento japonês fora de uma lógica imperialista, era de vital importância o livre fluxo de bens e pessoas, assegurar um espaço a ser controlado com recursos energéticos e minerais para o crescimento nacional.

Entre o dilema de consolidar um sistema econômico que tratassem todas as economias como iguais ou permanecer com o seu imperialismo mimético, surge a Doutrina Amau, uma equivalente oriental da Doutrina Monroe, declarada pelo porta-voz do Ministério de relações exteriores do Japão, que afirma que o país tem a missão de manter a paz e a ordem no leste asiático. Esta afirmação coloca o império japonês especialmente contra a qualquer intervenção ocidental na China, foco de seu interesse. Na Doutrina Amau, o Japão declarou que a China não tem o direito de procurar ajuda estrangeira ou se opor ao Japão no estabelecimento de uma nova ordem sob a égide de uma Liga da Ásia Oriental e, além disso, que quaisquer terceiros envolvidos na China teriam que consultar Japão. A decisão também foi uma afronta direta a Política de portas abertas, que permitiu que as nações do Ocidente, em especial Inglaterra e Estados Unidos, tivessem acesso ao mercado chinês. O objetivo da doutrina era garantir para o império japonês a região da Manchúria, rica em minério e considerada vital para a economia japonesa.

Ideologicamente, o Estado japonês iniciou uma intensa campanha de valorização da figura imperial no país. O Estado seria organizado com base na religião xintoísta, enfatizando o mito da descendência divina imperial dos Yamatos da deusa solar Amaterasu. Essa ideia era conjugada com uma missão divina de expansão japonesa para ilhas e regiões vizinhas na Ásia. Para a veiculação de sua ideologia, o Japão investiu tanto no cinema quanto na animação, tendo em vista seu potencial educacional. Neste período é que se dará o nascimento e desenvolvimento da indústria de animes japoneses. Os desenhos animados, mesmo que sob influência do estilo americano, em sua

maioria, traziam como tema lendas e histórias da mitologia para a construção identitária japonesa, exaltando a figura do guerreiro como em *Hyoroku no Musha Shugyo* (1926)<sup>30</sup> (NOVAES, 2018). Mesmo os personagens surgidos fora do contexto propagandístico irão atender ao “chamado”, como em *Nihonishi no Momotaro* (1928)<sup>31</sup>, que traz a história de uma lenda japonesa sobre um garoto que nasce de um pêssgo e é criado por uma família humilde. Junto de seus companheiros animais, parte de sua casa em uma jornada para conquistar *Onigashima*<sup>32</sup>. O personagem principal, devido a sua popularidade, passa a ser considerado o equivalente japonês ao Mickey Mouse, e como seu “rival” americano, irá atender a causa de seu país. Em 1932 deu-se início o período Showa, com a ascensão do Imperador Hirorito, dando fim ao período da Democracia Taisho. Os primeiros anos da nova era, entre 1932 e 1936, foram marcados por ameaças de golpe e assassinatos por parte do exército. Entre 1930 e 1935 ocorreram cinco tentativas de golpe perpetradas por oficiais do exército acompanhadas por tentames e assassinatos de Ministros e políticos. O ápice da instabilidade foi quando a Primeira Divisão do Exército em Tóquio, amotinou-se no dia 26 de fevereiro de 1936. Os rebeldes ocuparam vários prédios governamentais da capital e assassinaram o ex-primeiro-ministro, o Ministro das Finanças e o Inspetor-Geral de Educação Militar nas suas residências. Tais atos levaram a uma debilitação do setor civil do governo e fortalecimento dos militares. Visando uma conciliação com a parcela civil e controle do setor militar, o imperador nomeia para Primeiro ministro príncipe Konoe Fumimaro (1891-1945).

Mesmo com sua agenda anti-guerra, um mês após seu governo ocorreu o incidente da Ponte Marco Polo<sup>33</sup>, que deu início a Segunda guerra Sino-

---

<sup>30</sup> Trad.: Treinamento de Guerreiro de Hyoroku.

<sup>31</sup> Trad.: Momotaro é o maior.

<sup>32</sup> Trad.: Ilha dos Ogros.

<sup>33</sup> O Incidente da Ponte Marco Polo foi o nome dado ao combate ocorrido entre chineses e japoneses em junho de 1937, que marcou o início da Segunda Guerra Sino-Japonesa entre a República da China e o Império do Japão. No verão de 1937, as tropas japonesas, que desde 1931 haviam invadido a Manchúria e outras províncias da China e travado diversos enfrentamentos com tropas nacionalistas do Kuomintang. Ao alvorecer do dia 7 de julho, o exército japonês enviou um telegrama às forças chinesas avisando que um dos seus soldados estava desaparecido e que acreditavam estivesse escondido dentro da cidade. O comando militar japonês pedia que homens de suas tropas tivessem permissão para entrar na cidade e procurá-lo, tendo seu pedido negado pelo oficial chinês. À meia-noite os canhões começaram a bombardear a cidade, enquanto a infantaria blindada iniciava a marcha em direção à ponte ao



Japonesa. Para consolidar sua posição no oriente e diminuir a crescente influência da União Soviética na China, o Japão assinou um pacto Anti *Comintern*<sup>34</sup> com a Alemanha de Hitler, passando a fazer parte do Eixo, formado também pela Itália.

Enquanto isso, a imprensa ocidental publicava com grande receio os avanços japoneses, em especial a norte-americana, que trazia ao seu público as histórias de abusos por partes dos militares japoneses na zona ocupada e dos americanos que ainda persistiam em viver na cidade de Nanking, missionários das igrejas Episcopal, Discípulos de Cristo, Presbiteriana e Metodista. Para coordenar seus esforços, estes formaram o Comitê Internacional de assistência a Nanking (SILVA, 2011). Artistas em Hollywood passaram a apoiar as vítimas das agressões japonesas, organizando grupos antifascistas. O *The Motion Picture Artists Committee* (MPAC)<sup>35</sup> arranjou boicotes aos produtos japoneses e promoveu eventos para angariar fundos e enviar suprimentos médicos e alimentos para a China. Como muitos desses comitês eram formados por sindicatos ligados a *Hollywood*, eles sofreram investigação por parte do governo acusados de promoverem atividades comunistas (McLAUGHLIN; PARRY, 2006).

No tocante a produção cinematográfica, o posicionamento de artistas e diretores como publicamente antifascistas, chamou a atenção e fiscalização do governo, especialmente aqueles que eram partidários de uma postura de não intervir nos assuntos exteriores. Sobre a propaganda política no cinema, o Senador Gerald P. Nye (1872-1971)<sup>36</sup> discursou:

Chegando no teatro, Sr. E Sr<sup>a</sup> América sentarão, com suas guardas abaixadas, mentes abertas, ansiosos por entretenimento. Se em algum momento da história for plantada uma narrativa, um discurso, uma fala ou uma declaração por parte de seus atores favoritos sobre as causas que vem entristecendo o mundo hoje em dia, será plantado no coração

---

alvorecer. Após dias de negociações entre os comandantes inimigos que nada resolveram, as tropas imperiais, reforçadas por divisões vindas da Manchúria invadiram a região por todos os lados, tomando a ponte Marco Polo, os subúrbios próximos de Wamping e a própria Pequim a 29 de julho, numa escalada da guerra que a partir daí se tornou aberta e total entre as duas nações.

<sup>35</sup> Trad.: Comitê dos Artistas do Cinema.

<sup>36</sup> Gerald Prentice Nye foi um senador eleito pelo estado de Dakota do norte, representando o estado de 1925 a 1945. Era famoso por sua postura isolacionista, contra a participação dos EUA na Segunda guerra e por ser anti-semita.



e nas mentes deles um sentimento, uma simpatia ou uma inquietação que não é eliminada facilmente (SCHULL; WILT, 1996, p 47).

Uma das principais justificativas de Nye para investigar as operações de *Hollywood* era a de que:

a indústria cinematográfica era controlada por um pequeno grupo de homens, em sua maioria judeus, que tinham como sua maior fonte de lucro a venda e distribuição de filmes no mercado da *Commonwealth*<sup>37</sup> britânica.

(McLAUGHLIN; PARRY, 2006, 120)

Com o aumento das agitações, o Código Hays se fez mais presente na fiscalização de obras cinematográficas. Uma das cláusulas mais importantes dizia que a história, instituições, pessoas importantes e os cidadãos de todas as nações deveriam ser representados de forma justa nos filmes, o que limitava *Hollywood* em tentar trazer em suas películas vilões que representassem as ameaças fascistas do período.

No final dos anos 1930, com a diminuição de importação da Alemanha e Itália e o crescimento das importações por parte do Reino Unido, o cinema norte-americano começou a colocar diretamente nos filmes a suas pautas antifascistas. Em sua maioria, os longas mostravam um ponto de vista simpático às vítimas dos regimes ditatoriais. Isto aparece de forma mais clara nos filmes que traziam os chineses como vítimas do Japão.

Filmes como *Shadows over Shanghai* (1938), *Mr. Wong in Chinatown* (1939), *Ellery Queen's Penthouse Mystery* (1941) e *Burma Convoy* (1941) são alguns exemplos de filmes anti-japoneses do período, sempre com um enredo parecido: um ou dois heróis estadunidenses se envolvendo em uma aventura, como o resgate de um amuleto ou joias, tendo como cenário alguma cidade da China em que tem como vilões agentes japoneses. No interlúdio, são testemunhas da injustiça e crueldade japonesa contra chineses e tentam ajudar a trazer a justiça aos vilões. Em *They met in Bombay* (1941), Clark Gable (1901-1960) e Rosalind Russel (1907-1976) foram os protagonistas do filme mais famoso da temática, onde a dupla interpreta dois ladrões de joias e acabam

---

<sup>37</sup> Commonwealth of nations, ou Comunidade das nações, é um grupo de 54 países, ex colônias britânicas que, encabeçadas pelo Reino Unido, apoiam uns aos outros e ajudam nos ideais democráticos e de desenvolvimento. In: <http://thecommonwealth.org/>. Acesso em: 25/07/2018

protegendo fugitivos chineses enquanto ocorre a invasão de tropas japonesas (McLAUGHLIN; PARRY, 2006). Em todos esses filmes é comum a representação dos chineses desamparados ou armados de forma desproporcional aos japoneses, que figuram como injustos e cruéis, levando a guerra contra civis, mulheres e crianças.

No tocante das animações, os desenhos animados americanos lançados nos anos trinta podem ser divididos em duas categorias: desenhos com menções pontuais ao nazismo e fascismo (que serão descritos no próximo capítulo) e desenhos pacifistas. Havia uma crença em Hollywood que se os Estados Unidos fossem entrar na guerra seria por algum motivo provocado pelo lado ocidental do conflito, então não interesse por parte dos desenhos trazer os japoneses como vilões de uma iminente guerra (SCHULL; WILT, 1987). Por mais que os EUA já estivessem em um estado de semi mobilização desde 1939, o choque provocado pelo ataque a Pearl Harbor foi real. Era o dia da infâmia, onde o país havia sido atacado pelo inimigo que ele mais subestimara e isto, com toda a carga racial, virá para as animações do período de guerra.

### **2.3 - O estereótipo do outro: a construção imagética do japonês nos desenhos**

Por mais que o OWI<sup>38</sup> emitisse pareceres que desencorajassem a retratação do inimigo japonês de forma radical, era impossível fugir da tentação e praticidade que os estereótipos proporcionavam, ainda mais por ser um campo temático que havia sido pouco explorado antes de Pearl Harbor. Por mais que houvessem longa metragens que traziam o japonês como um adversário, nenhum retratava o mesmo como uma ameaça ao “eu” americano. Características como deslealdade e falta de cavalheirismo no “jogo da guerra” até então eram somente símbolo de perigo para outros povos, como os chineses,

---

<sup>38</sup> *Office of War Information* foi uma agência criada pelo governo dos Estados Unidos durante a Segunda guerra mundial com o objetivo de definir e coordenar as informações sobre o conflito, e também delinear uma política comunicativa que favorecesse o esforço de guerra.

e onde sempre o herói branco, americano ou inglês, aparece para a sua libertação.

As animações produzidas neste período, em sintonia com a produção cinematográfica, são um retrato mais explícito e visceral da propaganda de guerra anti-japonesa. Segundo Burke (2004, p. 23):

Enquanto os escritores podem esconder suas atitudes sob uma descrição impessoal, os artistas são forçados pelo meio que trabalham a adotar uma posição clara, representando indivíduos de outras culturas como semelhantes ou diferentes deles próprios.

A animação, por sua própria natureza técnica, vai produzir um acervo de símbolos muito mais radical que os outros meios e, devido a sua própria afinidade e capacidade de penetração em todas as faixas etárias, será um meio eficiente de propaganda. Todos esperam que o desenho seja exagerado, que vá além dos limites da realidade. Os personagens do desenho, em sua maioria, não são humanos e quando são, em especial no caso do japonês, aparecem em um hibridismo estético entre pessoa e animal, fazendo coisas que o ser “civilizado” não faz.

Para entender os estereótipos criados em torno da figura do japonês, é necessário entender dentro da cultura americana quais simbologias animais são consideradas negativas e porque as mesmas seriam associadas ao seu adversário nipônico. Para Jung (2016), o animal representa a natureza primitiva e instintiva do homem. As formas animais designam movimentos e experiências psíquicas, que surgem em outras manifestações do inconsciente e quanto mais primitivo o animal, mais profundo o extrato do inconsciente ele representa. É um fenômeno psicológico comum um indivíduo se identificar em alguma coisa ou animal.

Na linguística, as metáforas animais são avaliadas por Kövecses (2010) como o terceiro domínio-fonte mais produtivo das Metáforas Conceituais presentes em nosso sistema conceitual. Segundo o autor, boa parte do comportamento humano é compreendido em termos do comportamento animal. Esse recurso é utilizado, em sua maioria, para mapear de forma negativa ou positiva as características dos seres humanos. Segundo Gilbert Durand (2002, p. 13):

O animal apresenta-se como um abstrato espontâneo, o objeto de uma assimilação simbólica, como mostra a universalidade e a pluralidade da sua presença tanto numa consciência civilizada como na mentalidade primitiva. A lingüística comparada notou também, desde há muito tempo, que a repartição de substantivos faz-se primitivamente segundo as categorias do animado e do inanimado. O Bestiário, portanto, parece solidamente instalado na língua, na mentalidade coletiva e na fantasia individual. Na animação, esse recurso linguístico materializa-se na tela de cinema em forma de imagens de personagens animais ou antropozoomórficos onde, no caso dos inimigos do Eixo. Os animais escolhidos para esta construção narrativa são arquétipos há muito no imaginário do homem ocidental como símbolos de fraqueza, primitivismo, ou qualquer antônimo às qualidades que o “ser americano” enxergava em si.

Uma das metáforas animais mais utilizadas nas animações para caracterizar o japonês foi a do macaco.

*Figura 8: O macaco japonês no desenho Cap n' Cub, de Ted Eshbaugh (1945)<sup>39</sup>*



Na imagem acima, extraída do desenho *Cap n' Cub* (1945), os bichos aliados (ratinhos e cachorros) enfrentam nos ares os aviões dos macacos

---

<sup>39</sup> Fonte: Cap N' Cub (1945). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_ABNoVbnXEs](https://www.youtube.com/watch?v=_ABNoVbnXEs). Acesso em: 04/03/2019

japoneses. No trecho, o símio estar a mirar uma aeronave de seus adversários, para fazer um ataque pela traseira.

Apesar de ser algo na atualidade compreendido como racista, poucos entendem porque no imaginário ocidental a figura deste animal é associada a minorias, como africanos, indígenas ou asiáticos.

Esta metáfora remonta ao Iluminismo europeu, onde estudiosos afirmavam que as raças humanas haviam sido criadas por Deus de forma separada. Nesse esquema, os europeus brancos eram descritos como os mais próximos dos anjos, enquanto os demais grupos estariam mais próximos aos macacos (BRADLEY, 2013).

Em 1770, o cientista holandês Petrus Camper (1722-1789) afirmou que o homem original era grego antigo. Quando este humano original colonizou a superfície do globo, ele degenerou sob a influência do clima. Na visão de Camper, macacos, chimpanzés e orangotangos eram versões degeneradas do homem original.

Com a Teoria da seleção natural de Darwin (1809-1882), que aponta como nossos ancestrais os grandes símios, a associação do ser humano com os macacos de forma pejorativa ganha um aval cientificista. Além disso, embora a maioria dos evolucionistas acreditasse que todas as raças humanas descendiam da mesma linhagem, eles também notaram que a migração e a seleção natural e sexual criaram variedades humanas que, aos seus olhos, pareciam superiores ou inferiores. E os novos campos de estudo do homem, como Sociologia e Antropologia, afirmavam no campo cultural a superioridade ou inferioridade de determinados grupos étnicos baseados no conceito de raça. Cada uma dessas maneiras de pensar sobre a relação entre humanos e macacos reforçou a conexão feita pelos europeus e povos americanos de origem europeia em pensar o outro como mais semelhantes aos macacos que ao ser humano.

Em *Tokio Jokio* (1943), desenho feito em formato de um cinejornal, como o locutor diz, “um exemplo da terrível propaganda *japanazi*”, os japoneses são humanos, mas todos possuem características que os deformam a ponto de

serem mais semelhantes a macacos do que a seres humanos. Todos, sem exceção são retratados com grandes orelhas, narizes grandes, lábios carnudos (semelhantes as caracterizações de *Blackface*), dentes encavalados ou exagerados para sua boca, baixa estatura, coluna encurvada, o que não permite ficar numa postura ereta e pernas côncavas, que afetam o seu modo de andar.

*Figura 9: Japonês fritando uma salsicha numa bomba incendiária em Tokio Jokio (1943)*<sup>40</sup>



Na imagem (figura 9), extraída do segmento supostamente educativo com relação a bombas incendiárias, vemos uma ilustração de um “típico” japonês, com roupas aristocracia europeia, mas com uma constituição que pouco lembra a humana. O pequeno ser usa uma bomba incendiária para assar uma salsicha, deixando evidente a ignorância do povo nipônico.

No segmento sobre esportes (3”2”), o jogador de baseball japonês, apontado no curta como a estrela de seu time, não consegue acertar uma mosca que o rodeia, além disto, leva uma surra da mesma. No trecho dedicado a

---

<sup>40</sup> Fonte: Tokio Jokio (1943). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sy9rGAO-qfc>. Acesso em: 04/03/2019

demonstração de calma e controle do General Masaharu Homma (1887-1946) frente a um ataque aéreo (4''05''), é apresentado um personagem desesperado correndo em uma floresta atrás de abrigo. Ao encontrar um esconderijo numa casca de árvore, o oficial se depara com um gambá, entretanto, que veste uma máscara para se proteger do fedor característico é o animal. A imagem abaixo, que traz este momento de encontro do animal com o oficial nipônico é emblemática, pois mostra um gambá muito mais humanizado que o próprio japonês, tendo até mesmo que se proteger atrás de uma máscara de gás.

*Figura 10: O gambá com máscara de gás para se proteger do japonês em Tokio Jokio (1943)<sup>41</sup>*



Além dos personagens fictícios para a caracterização de inferioridade do japonês como um todo, também são apresentados os líderes imperiais, como Hideki Tojo e o Almirante Yamamoto (1884-1943), responsável pelo ataque a Pearl Harbor. No segmento sobre dicas de culinária (2'25''), o Primeiro ministro japonês demonstra como fazer um sanduíche em tempos de guerra.

---

<sup>41</sup> Fonte: Tokio Jokio (1943). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sy9rGAO-qfc> . Acesso em: 04/03/2019.



Figura 11: Hideki Tojo como professor de culinária em Tokio Jokio (1943)<sup>42</sup>



Nota-se na imagem acima a representação desproporcional da figura de Tojo, com baixa estatura, entretanto com braços grandes, como um chimpanzé. Em suas mãos estão um garfo e um punhal, para o preparo de sua refeição de cartões de racionamento.

No trecho sobre *Personalidades*, apresenta-se o Almirante Yamamoto a priori atrás de uma grande mesa com a bandeira imperial do Japão. No entanto, ao sair em direção a foto da Casa Branca, é mostrado que o almirante faz uso de pernas de pau para aparentar sua grandiosidade. A medida que anda, dirige-se ao público, apresentando-se e dizendo que sua missão é fazer o tratado de paz com a Casa Branca. No frame abaixo, vemos o personagem ao lado de um quadro com a imagem da Casa Branca, para onde ele aponta enquanto lança um olhar nervoso para o público. Neste instante, o “editor” interfere na animação com uma nota, que diz: Este é o quarto reservado para o Almirante Yamamoto. Na sequência aparece o recinto com uma grossa porta de ferro aberta, dentro deste está uma cadeira elétrica vazia.

<sup>42</sup> Fonte: Tokio Jokio (1943). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sy9rGAO-qfc> . Acesso em: 04/03/2019

Figura 12: General Yamamoto mostrando onde irá assinar o tratado de paz com os EUA em *Tokio Jokio* (1943)<sup>43</sup>



A escolha em retratar o primitivismo tanto de comportamento como em fenótipo é ainda mais evidente no desenho *Bugs Bunny Nips the Nips*, onde a estrela dos desenhos da Warner, *Pernalonga*, se vê em uma ilha deserta “infestada” de Japoneses. Esta animação em cores nos permite perceber a escolha sempre por cores amareladas para retratar o adversário nipônico. No curta, os soldados japoneses apresentam os mesmos moldes fisionômicos dos de *Tokio Jokio*: baixa estatura, orelhas de abano, dentes grandes, miopia, pernas côncavas e baixa estatura. Entretanto, outro detalhe é acrescentado nestes personagens, que agora encontram-se descalços, com pés deformados e desproporcionais para sua estatura.

Na aparição do guerreiro nipônico se faz desnecessária a presença de um personagem que represente um equivalente (humano) estadunidense, suas feições e maneirismos foram feitos para ressaltar sua primitividade animalesca

<sup>43</sup> Fonte: *Tokio Jokio* (1943). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sy9rGAO-qfc> . Acesso em: 04/03/2019

e inferioridade mesmo em presença de um simples coelho. Na imagem abaixo, em que ambos personagens aparecem no mesmo enquadramento, vemos as características do japonês, de pernas tortas, usando óculos, cor de pele mais amarelada, vestido de soldado mas com os pés descalços, cabeça de proporção inferior aos demais membros do corpo, tentando surpreender seu adversário com uma bomba.

Figura 13: O soldado japonês e o coelho em *Bugs Bunny Nips the Nips* (1944)<sup>44</sup>



Além de sua postura e gestos semelhantes a um primata, o personagem está constantemente gritando palavras sem nexo com uma voz estridente. A atitude do herói *Pernalonga* no curta mostra que, além dele ter trejeitos e postura com mais “humanidade” que seu rival, revela uma crueldade e desdém para com o japonês, adversário tido como traiçoeiro e desleal, desumanizado ao máximo, o qual não merece ser respeitado como um adversário à altura.

O segundo adversário nipônico no curta é uma figura tradicional da sociedade japonesa: o lutador de sumô, que é retratado com uma corpulenta

<sup>44</sup> Fonte: Bugs Bunny Nips the Nips (1944). Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x3gfpfd>. Acesso em: 04/03/2019

fisionomia em desproporção com a cabeça, que é pequena, mas com os característicos dentes evidentes, em aspectos semelhantes a um gorila. O representante nipônico se revela exatamente o que seus traços indicam: uma massa corpórea que se resume a força, mas pouca inteligência, tornando-se alvo fácil da inteligência do coelho. Sabendo que não o venceria em um embate corpo a corpo, recorre ao disfarce. Aparece para seu inimigo vestido de Gueixa, a *Dragon Lady* nipônica, fazendo com que o lutador se apaixone. A ver seu adversário já sem defesas e à espera de um beijo de sua amada, desfere o golpe mortal em sua cabeça.

Figura 14: O lutador de sumô e a sua "gueixa" em *Bugs Bunny Nips the Nips* (1944)<sup>45</sup>



O adversário, antes impossível de combater pelos meios “legítimos”, é neutralizado pela artimanha do travestismo temporário (SANDLER, 1998), e derrotado pelo golpe de marreta. O lutador olha para o público, com o semblante já desfigurado pela dor, pronto para a sua queda, enquanto *Pernalonga* o encara, em trajes de gueixa, escondendo sua arma mortal por de trás.

<sup>45</sup> Fonte: Bugs Bunny Nips the Nips (1944). Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x3gfpdf>. Acesso em: 04/03/2019

Em *The Ducktators* (1942), o pato é escolhido como protagonista na história que, antes mesmo de *A Revolução dos bichos* (1945), escolhe o ambiente bucólico da fazenda para construir sua alegoria aos regimes totalitários. O cenário perfeito para construir a narrativa de que “animais são iguais, mas alguns animais são mais iguais que os outros” (ORWELL, 1983).

O pato, na simbologia ocidental, é um representante da fraqueza, animal que facilmente engana-se, uma preza fácil.

Em *The Ducktators*, os três ditadores responsáveis pelas nações do Eixo encontram-se representados como aves (Hitler e Tojo como patos e Mussolini como ganso), e também aqueles que são seduzidos pelas palavras dos líderes e tomam conta da fazenda. Aos 4’33’’ do curta o narrador anuncia a terceira força para tornar o Eixo ainda mais “bobo”. Na aparição do Tojo Duck, o pato faz sua entrada, remando em um lago e cantarolando: *I’m a japanese sap man, sneaking on with the dew; I’m just a japanese sap man, I’m a little crazy too*<sup>46</sup>. O pato traz todos os traços do estereótipo vigente deste adversário oriental: olhos puxados com óculos, coluna encurvada dentes grandes e modos afetados, sempre esfregando as mãos e pedindo desculpas pelo comportamento, embora ainda haja de forma ardilosa, tentando “anexar” e transformar em uma “ilha sob mandato japonês” o casco de uma tartaruga. A tartaruga indignada põe-se a bater no pato japonês, que tenta fugir das pancadas fingindo ser chinês<sup>47</sup>. Dos três animais protagonistas, é o menor e mais afetado em trejeitos, caracterizando a diferença de tratamento por parte dos animadores para com os personagens nipônicos.

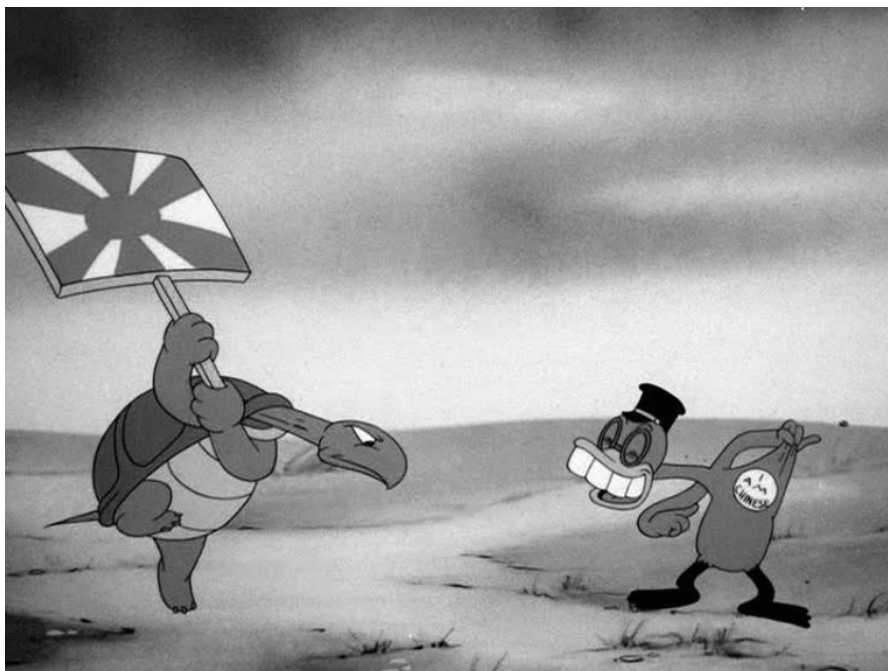
---

<sup>46</sup> Trad.: Eu sou um malandro japonês, esgueirando-se com o orvalho. Eu sou só um malandro japonês, e um pouco doido também. A música é uma paródia da canção *The Japanese Sandman* (1920), de Richard Whiting.

<sup>47</sup> Havia no período uma grande preocupação por parte da imprensa americana em mostrar para a população que haviam diferenças entre japoneses e chineses, só que se concentravam em retratar estas discrepâncias no aspecto racial. Um exemplo disto são os panfletos feitos para as forças armadas que fazem uso de estereótipos raciais ofensivos para ambas nacionalidades. In.: <http://historymatters.gmu.edu/d/6795/>. Acesso: 25/08/2018



Figura 15: Tojo Duck tentando fugir da investida da tartaruga em *The Ducktators* (1942)<sup>48</sup>



Depois de se juntar aos demais patos ditadores e instaurar seu regime totalitário na fazenda, a pomba lidera a guerra para a restauração da paz no lugar, trazendo o fim que merecem aqueles que tentam pôr fim a liberdade e que são capazes de atrocidades bárbaras como a *Marcha da morte de Bataan*<sup>49</sup>: a morte. Este era o destino comum de todos os personagens asiáticos das obras de animação: morrer nas mãos de seus algozes. Alguns de forma sádica, passando por torturas antes de seu destino, mas o final não podia ser reescrito, só haveria vitória com a aniquilação total do japonês.

<sup>48</sup> Fonte: The ducktators (1942). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KsBG34TSJJ4>. Acesso em: 04/03/2019

<sup>49</sup> A marcha da morte de Bataan foi um dos maiores crimes de guerra cometidos pelo Japão na Segunda Guerra Mundial. Em 9 de abril de 1942, cerca de 75.000 soldados norte-americanos e filipinos renderam-se em Bataan ao 14º Exército japonês, tendo de marchar por 88 Km de Balanga City até o campo O'Donell. Ao fim da Marcha da Morte, cerca de 54.000 prisioneiros chegaram ao destino com vida.

### CAPÍTULO 3

#### HERR MEETS DEFEAT: OS NAZISTAS EM FOCO

*O sistema nazista tem uma posição heroica para um líder. Por definição, apenas essa pessoa pode manter a soberania completa sobre sua própria alma. Todos os demais são lacaios que se degradam mental e politicamente, que acham que podem chegar ao poder no mundo apenas degradando mental e politicamente outras pessoas.<sup>50</sup>*

*(Henry A. Wallace)*

Em um universo de estúdios comandados por judeus, *Hollywood* sempre acompanhou de perto o avanço do totalitarismo alemão, mesmo que estivesse de mãos atadas para produzir obras políticas por conta do Código Hays.

Harry (1881-1958) e Jack Warner (1892-1978), responsáveis por comandar a Warner Bros., podiam ter personalidades e modos de agir diferentes. Entretanto ambos trabalharam de forma intensiva para alertar a ameaça nazista na Europa enquanto os Estados Unidos seguissem em sua política de neutralidade. Seus pais, judeus nascidos e criados no Império Russo (região da atual Polônia), aprenderam desde cedo que deveriam esconder seus estudos do Torá e Talmude para evitarem de serem vítima dos pogroms<sup>51</sup> antisemitas. Emigraram para os EUA em 1883, com o já nascido Harry para escapar das perseguições (BIRDWELL, 1999).

---

<sup>50</sup> Trecho de discurso do Vice Presidente Wallace para Radio Adress (Free world Association). UNITED STATES. OFFICE OF WAR INFORMATION. BUREAU OF MOTION PICTURES. **Government Information Manual for the Motion Picture Industry**. Washington: Office of War Informatio, 1942. Disponível em: <https://libraries.indiana.edu/collection-digital-archive-gimmpi>. Acesso em: 11 fev. 2019.

<sup>51</sup> Pogrom é uma palavra russa que significa "causar estragos, destruir violentamente". Historicamente, o termo refere-se aos violentos ataques físicos da população em geral contra os judeus, tanto no império russo como em outros países.



Os irmãos entraram para o ramo dos filmes em 1903 com abertura de seu primeiro cinema, o *Cascade*. Todavia, quase abandonaram o ramo da sétima arte ao serem forçados a fechar seu negócio por intimidação do truste<sup>52</sup> de Thomas Edison.

Em 1912, Sam (1887-1927) e Jack Warner seguiram o produtor independente Carl Laemmle para a costa oeste norte-americana para evitar o truste e desenvolver à sua maneira as possibilidades do cinema.

Em 1923 foi fundada oficialmente a Warner Bros., tendo Harry como presidente, Sam e Jack como vice-presidentes e responsáveis pela distribuição. Em menos de uma década, o estúdio já era um dos mais eficientes e rentáveis de Hollywood, produzindo filmes ora com as premissas do religioso Harry, que acreditava que o estúdio deveria se dedicar a histórias com valores morais que reforçassem a santidade da família; ora com a personalidade de Jack, violentos, cheios de *glitter* e glamour, desprovidos de valores judaicos e que fossem bem aceitos pela sociedade californiana (BIRDWELL, 1999).

A WB era um estúdio que não tinha ressalvas em retratar assuntos evitados, como a Grande Depressão, crime, racismo, intolerância religiosa, prostituição, drogas e o desrespeito com os veteranos da Primeira Guerra. Seu “panteão” de heróis e heroínas, como Humphrey Bogart (1899-1957) e Bette Davis (1908-1989), eram tidos como “exemplos” de sucesso apesar das adversidades, uma das mensagens mais recorrentes das obras do estúdio.

Dado ao *background* da própria família dos fundadores e tendência natural do estúdio em tratar problemas sociais, os acontecimentos na Europa na década de 1930 se tornaram alvo do interesse da Warner. O primeiro filme de sucesso da Warner Brothers se tratava justamente de um tema ligado a política internacional. *My four years in Germany (1918)*, baseado na autobiografia do embaixador americano na Alemanha, é uma denúncia ao militarismo alemão durante a Primeira Guerra Mundial.

---

<sup>52</sup> Os trustes são grupos formados por proprietários de grandes empresas se fundem – estes já detinham o controle da maior parte do mercado – tornando-se sócios de uma única grande empresa. Com isso, eles terão em suas mãos o controle de grande parte do mercado consumidor. Isso, além de diminuir a concorrência, assim como o cartel, dificulta a pesquisa de preços por parte do consumidor, tornando difícil encontrar preços menores.

Com a Grande Depressão de 1929, Hollywood alcançou a hegemonia mundial, dominando mercados onde o cinema nacional era consolidado, mas que havia sofrido com a crise. Através das películas, os diretores exportavam para outros países seus estilos únicos e suas interpretações da cultura americana (RAY, 1985). Hollywood, como um negócio internacional, tinha 30% a 40% de sua renda proveniente de distribuição no exterior, especialmente na Europa. A Warner não seguia diferente, dependia do comércio exterior e era o estúdio estrangeiro de maior significância na Alemanha antes da ascensão de Hitler em 1933. Entretanto, isto não foi barreira para a Warner começar seu trabalho antinazista, pelo contrário, o contato direto, em virtude dos negócios no país tornaram os próprios irmãos testemunhas do crescimento e consolidação do nazismo na Alemanha. Jack Warner em visita a Berlim em 1928 foi testemunha das paradas militares organizadas pelo partido nazista. Harry Warner, que estava em negociações para a compra da UFA<sup>53</sup>, viajou ao país em 1932. Ao deparar-se com uma Berlim tomada de slogans antissemitas, camisas marrons e tensão popular, ordenou o cancelamento da compra e retornou aos EUA (BIRDWELL, 1999).

Determinado a expor ao mundo Hitler e sua crescente ameaça, Harry anunciou a intenção do estúdio em fazer um filme sobre o nazismo, entretanto, o filme só foi lançado em 1938 por conta das brigas da Warner com o código Hays e também com os outros estúdios, que consideravam que não seria de bom tom lançar um filme contra aqueles com quem eles ainda mantinham negócios.

Após o cancelamento dos negócios com a Alemanha, outro episódio foi emblemático na história do estúdio com o governo nazista: Jack Warner deu uma declaração pública de que um de seus funcionários, Joe Kauffman, havia sido encurralado em um beco e espancado até a morte por nazistas. Entretanto, a história conta com vários problemas, haja vista que não havia nenhum funcionário com esse nome a serviço da WB, nem na Alemanha nem nos Estados Unidos. Além disto, o suposto evento teria acontecido em 1936, dois

---

<sup>53</sup> Universum Film Aktien Gesellschaft, é a rede de estúdios cinematográficos mais importante da Alemanha durante a República de Weimar e III Reich. Entre 1917 e 1945, a UFA foi uma das mais relevantes empresas do setor e concorrente direta de Hollywood.

anos depois do estúdio ter cessado os negócios com a Alemanha (BIRDWELL, 1999).

Em 1939, ocorreu um fato que mostrou mais uma vez o engajamento antinazista dos irmãos Warner. Havia rumores de que representantes de jornais de grande circulação da Alemanha estariam sendo recebidos por um dos grandes estúdios. De imediato, a Liga antinazista de Hollywood, formada por roteiristas, atores e personalidades influentes, inquiriu os estúdios para averiguar a veracidade dos boatos, não conseguindo o retorno somente de um: a Metro-Goldwyn-Mayer. Ao saber disto, Harry Warner enviou mensagens a vários funcionários da MGM: “eu simplesmente não consigo acreditar que o nosso povo recepcionou essas pessoas que o mundo olha como os assassinos de suas próprias famílias...” (URWAND, 2014).

Com o desenvolver dos acontecimentos na Europa, a saída que o estúdio encontrou para burlar a censura e, de certo modo, preparar a população, foi estimular a produção de curtas e filmes de comédia que exaltavam o país, mostrando a importância das forças armadas de forma mais humanizada. Dentro deste projeto, também entraram as animações, onde *Patolino*, *Gaguinho*, *Hortelino* e *Pernalonga* atenderam ao chamado patriótico. Entre os anos de 1937 e 1941, a divisão de animação da WB produziu 23 desenhos animados relacionados com a guerra na Europa, sobre estar preparado para conflito e convocação para as forças armadas (SCHULL, WILT, 1987).

A Warner Bros., no campo das animações, desponta na década de 1940 como uma antítese ao universo hermeticamente controlado da Walt Disney, superando seu rival em 1942 como a maior produtora de curtas animados dos Estados Unidos. Mas todo esse sucesso se deu por um motivo: a entrada do país na Segunda Guerra e a liderança do estúdio como maior produtor de filmes sobre o conflito (SANDLER, 1998, p. 7).

### 3.1 – O Reich em foco: as faces do nazismo nos desenhos

A propaganda política, de forma direta ou indireta, possui certo nível de influência em todos os estratos da sociedade. Para alcançar os seus objetivos, os governos estabeleceram fórmulas de como deveriam ser operados os seus instrumentos de comunicação.

O uso de nomes ruins, figuras negativas, o *name calling* da propaganda era uma das ferramentas mais utilizadas. O fato de se associar a figura de um governo ou governante a um nome ou símbolo ruim era algo explorado tanto pelos aliados como pelos membros do Eixo. A simplificação em torno da figura de Hitler e de figuras do alto escalão nazista como a face real do inimigo das democracias ocidentais encaixou-se no discurso propagandístico com eficácia. Desta forma, o inimigo, ao contrário do caso japonês, não era o povo em si, mas este ser, a personificação do mal, que corrompera a Alemanha e declarava guerra ao modo de vida da sociedade ocidental. Mesmo assim, deve sempre ser ressaltado: existem bons alemães e os nazistas.

Em *The Ducktators* (1942), Hitler é representado como um pato gerado de um ovo negro, que nasceu com pretensões perversas e objetivos obtusos.

Figura 16: O nascimento de Adolf Duck



O ovo negro não é um fenômeno comum nos ovos de pato, que são de coloração bege, aproximada do branco. O ovo é uma anomalia, um prenúncio de que o aquele que está para chegar não é bom. Também se pode considerar uma alusão ao passado do *Führer*, de origem incerta, alvo de especulações até mesmo dentro da Alemanha. O patinho ao sair da sua casca, grita com uma voz estridente *Sieg Heil*, colocando-se na posição de saudação nazista. Seus olhos são escuros, possui uma franja desgrenhada, um bigode na ponta do bico e botas negras em suas patas. A medida em que o pato cresce, após fracassar em suas aspirações artísticas, se descobre na arte da retórica. Depois de mobilizar toda a fazenda, formar grupos de *Stormtroopers*, *Adolf Duck* e seus comparsas partem para o ato final: a guerra. Após assinar o Tratado de paz, o pato ditador o coloca em uma caixa destinada a “acordos sagrados”, que na verdade é um triturador de papel. Uma clara alusão aos inúmeros tratados de paz e acordos firmados pela Alemanha nazista durante a década de 1930, sendo estes todos descartados pela política expansionista e militarista de Hitler.

Figura 17: Adolf Duck e seus comparsas Tojo Duck e Goose Benito em *The Ducktators* (1942)



O pato ditador, com suas botas brilhantes, conduz junto aos seus “amigos” do Eixo, uma marca pela outrora fazenda alegre, agora um cenário ermo e envolto a nuvens pesadas. A fazenda é o seu domínio, a espera de algum animal que o liberte.

No desenho *Daffy – The Commando* (1943), Hitler novamente tem sua figura associada a um cangambá. O oficial *Von Arbutre* que furiosamente corria atrás de Patolino tem a sua perseguição paralisada. A priori, a imagem só apresenta o pássaro fazendo a saudação nazista. Em seguida mostra o motivo de sua posição de respeito: o animal que estava a atravessar a trincheira.

Figura 18: Von Abutre saúda seu “líder”



A saudação com o braço direito estendido era associada ao público americano somente à pessoa do *Führer*. Vê um animal, que é a representação de um soldado nazista, naquela posição de respeito frente um simples cangambá, remete a confusão e comparação na cabeça de *Von Arbutre* (e do público também) do pequeno mustelídeo com Hitler. O cangambá se tornou um símbolo universal associado ao mau odor, pela tática utilizada por ele de afugentar seus predadores com seu cheiro. Uma expressão comum da língua inglesa para situações ou pessoas que são “duvidosas” é alegar o seu mau cheiro. Hitler aparece no bloco final discursando em Berlim (figura 19). Seu

aspecto é do estilo de captura de movimentos por rotoscopia, o que proporciona um efeito “realista”, sem traços exagerados ou caricatos. Seu pronunciamento para a multidão assemelha-se a uma música embora a letra não tenha sentido: *Haben Sie nicht Liebe? ... alle zusammen ... Ach, du lieber. Mein Herr. Mein Pupkin. Mein Milch. Mein heilig...*<sup>54</sup>

Figura 19: Hitler prestes a receber a "bala de canhão humana" em *Daffy - the Commando* (1943)



Seu discurso é interrompido ao ser acertado com uma marretada do *Patolino*, que havia sido jogado nas linhas inimigas para resolver o conflito.

O curta *Russian Rhapsody* (1944), por sua vez, marca uma transformação da figura de Hitler nas animações, não só na Warner Bros., mas em todos os estúdios envolvidos na confecção de desenhos animados. A guerra já começava a se encaminhar para seus meses finais, a Alemanha já havia

---

<sup>54</sup> Trad.: Você não ama? Todos juntos... Oh, querida... Senhor. Minha abóbora. Meu leite. Meu santo...



sofrido grandes derrotas frente ao exército vermelho e o desembarque dos aliados na Normandia se daria dezessete dias após o lançamento do curta<sup>55</sup>.

*Figura 20: Os trejeitos do discurso de Hitler em Russian Rhapsody (1944)*



Neste cenário, a figura do *führer* já não aparece tão assustadora e ameaçadora como outrora. Suas caricaturas animadas, antes com aspectos bestiais e temidos, agora dão lugar a uma releitura mais cômica. Seus trejeitos ameaçadores são substituídos por modos espalhafatosos e constrangedores. Seu discurso sempre retratado de forma ameaçadora, agora é acompanhado por melodias de cantigas infantis, ajudando a transformar sua apresentação em um espetáculo “circense”. Seus traços agressivos, de cores fechadas, dão lugar a um aspecto desarrumado, de cores vivas e anedóticas. Hitler foi reduzido a um bufão. Seu público? Não se sabe. Apesar de ouvirmos aplausos que nos dá a “impressão” de que ele discursa para uma multidão, ao aparecer em plano aberto o local de sua apresentação, não se vê ninguém. Há apenas uma escuridão,

<sup>55</sup> Russian Rhapsody foi lançado no dia 20 de maio de 1944 e o Desembarque aliado na Normandia, conhecido como Dia D, se deu no dia 06 de junho de 1944.

dominada por bandeiras vermelhas com a suástica. Não há rostos, não há indivíduo nessa massa nazista.

Sua voz? Uma variante de tons agudos e graves, onde não se compreende a maioria do que se fala. Seu discurso é mais visual do que falado. Ele esmurra a bancada, bate os coturnos brilhantes no chão, balança seus braços freneticamente no ar, mostrando a sua revolta. Seus olhos são amarelos como o de um animal, sua boca abre fazendo gemidos agudos, e tudo ao som de *The More We Get Together* (SITO, 2006, p. 354), uma canção infantil tradicional do folclore dos países de língua inglesa. Para reduzir completamente a cena ao ridículo, o artista ainda usa mão da função metalinguística, utilizando o desenho para criticar ele mesmo. Enquanto ocorre o discurso, sobre uma placa escrita “Bobo, não é?”, retirando por completo qualquer resquício de seriedade do desenho para com a figura do líder nazista.

A bordo de seu avião, Hitler parece concentrado, dirigindo-se para um território desconhecido, nublado e inóspito. Sua atenção é tamanha ao seu objetivo que não percebe a chegada dos *gremlins*. Seus olhos amarelados focados no horizonte não percebem a presença cada vez maior das infames criaturinhas, que o desafiam até se escondem debaixo de seu cabelo, e que começam a destruir a aeronave.

Os *gremlins*, que tem suas raízes ancestrais nos contos de duendes e fadas britânicos e celtas, apareceu como uma versão moderna criada por pilotos ingleses para explicar problemas de navegação ou avarias técnicas nas aeronaves as quais não possuíam explicação. Dizia-se que os monstros se envolviam em uma miríade de mau comportamento, sugando o gás de tanques através de mangueiras, interferindo nas frequências de rádio, remexendo o trem de pouso, soprando poeira ou areia em canos de combustível ou equipamentos elétricos sensíveis, cortando fios, removendo parafusos ou parafusos (DAHL, 1943).

Quando o *führer* se dá conta da invasão, já é tarde demais, os monstros já estão dismantando todo o avião. Ao ser espetado por um alfinete, a história ganha um novo ritmo. Hitler sabe da intenção dos *gremlins*: destruir a aeronave e matá-lo. Sua morte não deveria ser instantânea, ele

deveria sofrer e penar das formas mais variadas. Primeiramente a tortura provocada pela eletricidade. Seu corpo se contorce no ar tomando formas e cores que exprimem a dor induzida por seus pequenos algozes.

*Figura 21: Hitler em agonia sendo eletrocutado em Russian Rhapsody (1944)*



A sequência de imagens (figura 21) mostra parte de sua tortura elétrica. Seu corpo toma a forma de uma reluzente suástica, em seguida um cangambá coberto por suásticas e por último um burro cor de rosa, com dentes grandes (característico do estereótipo japonês) que tem escrito em seu lombo “Idiota”.

Buscando vingança pelo castigo recebido, o ditador enfurecido se arrasta pelo chão do avião armado com um punhal. Para fugir de um fim iminente, os pequenos *gremlins* mostram-lhe algo que interrompe seu perseguidor: uma máscara com o rosto do Stalin (Figura 23).

Figura 22: Hitler face a face com seu maior medo em *Russian Rhapsody* (1944)



Hitler está “face a face” com seu maior algoz, seu espanto ao tocar em seu rosto converte-se em terror, exprimido em forma de um grito estridente e um desmaio. Seu enterro se deu em solo russo, em um lugar desértico e despovoado, sem qualquer tipo de honras dignas de qualquer líder de Estado. Sua lápide é a asa do avião destruído. Um líder esquecido e morto sem honras, por seres fantásticos e de táticas condenáveis, em um universo sem leis ou regras que possam os condenar.

Após junho de 1944, o *Reich* de mil anos começa a dar sinais de sua queda iminente. Seu exército, antes temido por sua implacável *blitzkrieg*, havia sofrido várias derrotas para o exército vermelho desde Stalingrado. Sua área de domínio estava cada vez mais encolhida pelas ofensivas aliadas nas frentes ocidental e oriental. Havia sido dada a largada da corrida para a tomada de Berlim. Em decadência, o *Führer* que outrora era retratado como uma ameaça mundial, o grande mal que norteava a segurança e a liberdade da América, agora já não assustava mais. Seus resultados no campo de batalha serviram como um “prato cheio” para chargistas e animadores da propaganda aliada. Com as sucessivas derrotas no front oriental, os desenhos começaram a retratar o temor de Hitler frente aos soviéticos, principalmente frente a Stálin.

Nos anos 1930, coincidentemente início da Era de ouro dos desenhos, Ernst Kris, amigo e colaborador de E. H. Gombrich, escreveu sobre a natureza agressiva da caricatura. Para ele, ela tenta produzir um efeito não na pessoa

caricaturada, mas no espectador, que é influenciado em partilhar sua ideia com um esforço de imaginação (KRIS, 1952, apud SANDLER, 1998, p. 118). A caricatura é uma arma que faz o espectador perceber as fraquezas do inimigo. O objeto de tal desenho aparece interpretado de forma crítica, mas sem violência, para as audiências reagirem com riso e não hostilidade. No caso da figura de Göring, seu desenho é feito para deixá-lo não como um criminoso de guerra, responsável pelas mortes de milhares, principalmente nos bombardeios à Inglaterra, mas como um homem gordo vestido com *lederhosen*, de medalhas ao peito, com gestos grandiosos e altivos, mas que só deixam sua figura mais afetada e digno de troça.

Figura 23: Herman Göring em sua "fuga" para a Floresta Negra em *Herr meets hare* (1945)



Em seu “retiro” na Floresta negra, Göring aparece relaxado, com passos altivos que entregam seu passado militar (Figura 24). Ainda há desempenho em sua marcha mesmo com o grande corpo, que torna sua cabeça completamente desproporcional.

Enquanto o coelho se apresenta como ele mesmo, sem artefatos ou disfarces, Hermann aparece vestido em seus trajes de caça, código visual de fácil assimilação para o público como estereótipo da cultura alemã e que o coloca na posição de predador do coelho americano. Para superar seu rival alemão,



Pernalonga sabe que só há uma figura considerada superior a Göring: o próprio Hitler. Logo, *Pernalonga* se reapresenta como o ditador alemão (figura 24).

*Figura 24: o esforço de Göring em se apresentar bem a "Hitler" em Herr meets hare (1945)*



No momento em que o falso Hitler chega, imediatamente suas roupas mudam para um uniforme oficial negro, que destaca a faixa vermelha com a suástica em seu braço direito. Em seu torço, encontram-se penduradas medalhas, uma clara tentativa de mostrar seu valor a seu líder, e o contraste com o coelho, que simplesmente utilizou-se de lama para criar seu disfarce, adotando a franga e bigode icônico do ditador.

Desde o segmento de abertura vê-se uma preocupação de menosprezar os líderes nazistas. Onde aparece o quadro com o título, pode-se observar no canto superior, a águia em negro, símbolo do brasão de armas da Alemanha, com a pata enfaixada e amparada em uma muleta. Todo o segmento de quadros de apresentação, em cor rosa, vem como uma ofensa à masculinidade dos sujeitos visados. A cor rosa é uma tonalidade sempre rejeitada no universo masculino, tida como símbolo de feminilidade e contrapartida da masculinidade (HELLER, 2014). Escolher o fundo rosa vai além de uma inocente pintura para

fundo do título, é uma ironia visual com a sexualidade de suas “vítimas”. Rosa é a cor da sensibilidade, da amabilidade, o que, no caso da apresentação de dois líderes da Alemanha, demonstra fraqueza e uma fragilidade que justificam o seu fracasso. No trecho em que o coelho tira o laço da calça de seu rival, também fica revelado mais um segredo cromático de seu adversário: a cueca usada por Hermann é cor-de-rosa. Tal tonalidade também ganha significado, principalmente entre os nazistas, de opressão e preconceito. Eram com triângulos desta cor que os homossexuais, que não preenchiam os ideais de masculinidade do Reich, deveriam ser identificados nos campos de concentração (HELLER, 2014). Atribuir tal cor para uma peça íntima do mais alto oficial das forças armadas alemãs é também um questionamento direto ao modelo do homem alemão perfeito.

Outro trecho que questiona de forma mais direta a sexualidade do inimigo, no caso Göring, é no trecho em que ele se veste de *Siegfried*<sup>56</sup> para perseguir o *Pernalonga* travestido de *Bruhilde*<sup>57</sup>.

Figura 25: Göring e Pernalonga como Siegfried e Bruhilde em *Herr Meets Hare* (1945)



<sup>56</sup> Siegfried, ou Sigurd, é um herói lendário da mitologia nórdica e um dos principais personagens da das óperas *Siegfried* e *Götterdämmerung* de Richard Wagner.

<sup>57</sup> Brünhilde é uma das mais famosas valquírias da mitologia nórdica e um dos principais personagens da Saga dos Volsungos. Seu nome também aparece no ciclo operístico *Anel do Nibelungo*, de Richard Wagner.



Ao avistar o coelho em trajes femininos, uma saia azul, bustiê de ferro, elmo com chifres e escudo à mão, seus olhos ficam arregalados e os chifres de seu capacete ficam maiores e eretos, numa clara demonstração fálica de seu interesse sexual pela falsa valquíria. Começa uma brincadeira erótica entre os personagens. O uso de cores escuras e frias para a composição do cenário de natureza não só destaca as figuras dos personagens, em especial do *Pernalonga*, numa contraposição barroca de luz e trevas, como também serve de alerta visual para o espectador que este ambiente onde seu herói está é um território hostil.

Na imagem acima (figura 25), vemos uma das cenas da interação idílica. Ambos aparecem retraídos, com um certo afastamento, uma negação melindrosa entre os personagens. Suas investidas, em forma de danças como balé e valsa, cessam não pelo fato da verdadeira identidade de sua “amada” ser revelada, e sim da pancada que ele recebe com o escudo. O herói do longa se vê na necessidade de recorrer ao travestismo temporário (SANDLER, 1998, p.157) como forma de sobrevivência e também como mais uma maneira de frustrar sexualmente e humilhar seu adversário.

Ao perceber que se tratava de mais uma artimanha de seu rival americano, Göring, com o auxílio de um falcão, logra sucesso em capturar o coelho. Feliz com sua proeza, Göring se dirige ao gabinete de Hitler e entrega um saco com o precioso item ao *führer*, que o gratifica com mais uma medalha. Neste bloco, o ditador nazista aparece jogando paciência quando Göring o traz a suposta lebre americana. Assim como em *Daffy, the Commando*, os traços são realistas, sem exageros para provocar o efeito cômico.

No bloco final, quando Hitler olha para o saco que continha Pernalonga, ele dá um grito de pavor e corre desesperadamente. O gesto foi repetido por Göring.

O embrulho é abandonado em cima da mesa de um gabinete vazio, com bandeirinhas para demarcação de territórios ao chão, cartas de baralho na mesa

e um mapa ao fundo, com marcas de mãos e a inscrição *Festung Europa*<sup>58</sup>, com a primeira palavra riscada.

Figura 26: a face do maior medo de Hitler em *Herr meets hare* (1945)



Dentro da sacola estava o coelho vestido como Stálin. Seu aspecto é sério e carrancudo. O estereótipo do ditador russo ainda é completado pelo grande cachimbo na boca do animal. Pernalonga usa como artifício para afugentar seus algozes a imagem da única pessoa que trazia terror para ambos. A escolha desta fantasia também é um alerta ao espectador, que ao ver que a imagem do líder soviético é a personificação do medo de Göring e Hitler, este é também alguém a ser temido. É a revelação de que existe um perigo e ameaça ainda maior ao Ocidente: o perigo soviético

---

<sup>58</sup> Trad.: Fortaleza Europa.



## CAPÍTULO 4

### **WE ARE IN TO WIN: OS ESTADUNIDENSES EM FOCO**

*Com confiança nas nossas forças armadas –  
com a grande determinação do nosso povo –  
nós iremos alcançar o triunfo inevitável – por  
isso, Deus ajuda-nos.*<sup>59</sup>

Franklin D. Roosevelt

Em um país que vivia a ameaça de uma nova guerra, entretanto não poderia denunciar seus inimigos nas mídias por conta da censura, a solução que a Warner Bros. Lançou foi incentivar a produção patriótica nos Estados Unidos. Nesse quesito, o Estúdio de animação da WB foi o que melhor atendeu ao chamado.

A divisão de animação da Warner foi uma das últimas a surgirem na Era de ouro e é inegável a influência da Disney em suas produções. Quando a WB ainda se esforçava em abrir sua própria divisão de animação, a sua concorrente de Burbank já estava se estabelecendo como uma potência hegemônica das animações. A aposta do estúdio de Walt Disney era trazer inovações narrativas, artísticas e tecnológicas em suas obras. Em 1928 já se colocava no pioneirismo cinematográfico em lançar um desenho com trilha sonora, e em 1932, o primeiro desenho animado em cores. Cabia aos demais estúdios buscar uma fórmula de competitividade com a produção do estúdio do Mickey Mouse.

A primeira tentativa por parte da Warner Bros. de uma produção de animações sob sua tutela se deu com a Harman-Ising Productions, formada por dois ex funcionários da Disney, Hugh Harman (1903-1982) e Rudolf Ising (1903-1992), que haviam deixado o estúdio após o rompimento de Walt com o produtor

---

<sup>59</sup> Trecho extraído do “discurso da infância”, texto proferido pelo presidente Franklin D. Roosevelt no Congresso pedindo para que o Estado de Guerra seja declarado entre Estados Unidos e Japão.

Charles Mintz (1889-1939) . Os dois artistas, após romperem com Mintz, se juntaram ao produtor Leon Schlesinger, e seus desenhos passaram a ser distribuídos pela Warner. Da nova parceria nasceram duas séries animadas: *Merrie Melodies* e *Looney Tunes*. O primeiro personagem de sucesso foi *Bosko* que, apesar de ser popular nos cinemas, ainda não conseguia competir com o sucesso do *Mickey* ou da *Betty Boop*. Entretanto, os desenhos distribuídos pela Warner Bros, de forma sutil, começaram a demonstrar uma narrativa original, descolada da sombra das animações Disney, trazendo de forma sutil, temas correntes da política doméstica e internacional, mesmo com a recente implantação do Código Hays para a regulamentação dos conteúdos que chegavam ao cinema.

A década de 1930 começou turbulenta tanto no cenário doméstico como no internacional. A crise de 1929 havia se tornado um fenômeno mundial, que levou a ascensão de regimes totalitários na Europa. Mesmo com uma política isolacionista imposta por meio do código de censura, tanto a animação e o cinema não eram imunes ao cenário político. Um dos primeiros desenhos com a temática da preocupação de um novo conflito foi *Bosko, the Doughboy* (1932), uma paródia animada do livro e recente adaptação para o cinema de *Nada de novo no front* (1930). Em *I like Mountain song* (1932) se deu a aparição de Benito Mussolini. No enredo, os personagens das revistas de uma banca ganham vida a noite e começam a interagir entre si. Com a aparição de alguns bandidos da revista de detetive para tentar roubar a caixa registradora da loja, os personagens se mobilizam para capturar os meliantes, dentre eles, surge Mussolini ordenando seus camisas negras saírem à captura dos assaltantes. Meses após a chegada de Hitler a chancelaria, sua primeira aparição nos cinemas americanos se deu por meio do desenho *Bosko's picture show* (1933).

Devido a disputas financeiras, a parceria entre Harman-Ising e o produtor Leon Schlesinger chegou ao fim em 1933. A dupla levou seu personagem *Bosko* para a MGM enquanto o produtor montou seu próprio estúdio de animação para atender as demandas da Warner: o Leon Schlesinger Productions, que recrutou sua mão de obra entre os animadores que buscavam sua chance de despontar e descontentes com sua posição em outros estúdios. Apesar de seu parco conhecimento sobre produção de desenhos, Schlesinger reuniu sob sua tutela

grandes nomes como Friz Freleng (1906-1995), Tex Avery (1908-1980), Carl Stalling (1891-1972), entre outros.

Depois do fracasso em colocar a diretoria dos desenhos sob guarda de ex-artistas da Disney, Schlesinger passou a dar chance a novos nomes em busca de um estilo original e que rivalizasse com os desenhos de seu rival de Burbank, entre eles Friz Freleng, ex-animador da Harman-Ising, que criou o primeiro personagem animal de sucesso: o *Porky Pig*. Com a chegada de outro grande nome da animação, Tex Avery, formou-se o *Termite terrace*, a fase mais criativa e de sucesso dos desenhos distribuídos pela Warner.

Os desenhos podiam não possuir a qualidade técnica da sua principal rival, mas começaram a sobressair-se com uma narrativa “anti-Disney”, que ia totalmente de encontro com a concorrente, com piadas mais picantes e violência explícita. Finalmente um estúdio de animação conseguia produzir narrativas com condições reais de competir com a Disney pelo mercado. Era sabido que nunca alcançariam o nível técnico e artístico das produções de Burbank, mas trazendo animações com melhores piadas, músicas modernas e heróis de moral duvidosa.

Além disto, o estúdio contava com uma significativa vantagem: a Warner também estava no mercado fonográfico, o que garantia aos desenhos o acesso a um amplo repertório musical para sua trilha. Dificilmente os desenhos do estúdio saíam sem ter em sua trilha pelo menos uma música popular, geralmente relacionando o curta a um lançamento musical.

Com a invasão da Polônia e, por consequência o início da Segunda Guerra Mundial, os desenhos passaram a adotar narrativas que configuram o estado de semi-mobilização, falando sobre alistamento e as forças armadas, e ataques sutis ao eixo. Os curtas *Naughty Neighbors* (1939), *Ali Baba Bound* (1940), *Meet John Dugboy* (1941) e *We the Animals Squeak* (1941) trarão os primeiros ataques, mesmo que indiretos, ao regime nazista. *The bug parade* (1941) e *Rookie Revue* (1941) são exemplos dos desenhos que retratavam o cotidiano, mesmo que na forma de alegoria (no caso do primeiro desenho citado), do alistamento e acampamento militar.

Em *Rookie Revue*, vemos o tipo mais comum de desenhos com referenciais a guerra: o cotidiano nos acampamentos militares e o alistamento. Neste curta, é mostrado como é o dia a dia dos soldados, desde o toque de alvorada até os treinamentos em geral.

Figura 27: Esquadrão suicida em *Rookie Revue* (1941)



Além do cotidiano de treinamento, é mostrada a diferença entre os soldados na hora do almoço. Os membros da artilharia comem desesperados, os que operam as metralhadoras, comem no ritmo dos tiros e o esquadrão suicida come deprimido, como mostra a imagem acima. Os três membros do esquadrão, com semblantes tristes, comem seus pratos de picadinho (*hash*).

Com a entrada dos Estados Unidos na guerra, as animações mudam o seu tom com relação aos eventos políticos. As antes colocações pontuais e sutis dão lugar a uma *Hard propaganda*, ou seja, um ataque direto às nações adversárias. Como o animador da Warner Bros., Chuck Jones, Testemunhou:

a guerra era um grande drama, porque nos grandes dramas há sempre um vilão (...), todas as justificativas que geraram o sentimento que tomou todo o país na defesa contra o mal chegaram em um ponto real (CARTOONS... 2016).

E como um bom romance épico, é necessário a figura do herói para a destruição que é iminente, e nesse papel, como baluarte da democracia e da liberdade, cabia aos Estados Unidos o protagonismo, mesmo que este fosse através de um pato ou um coelho.



## 4.2 – Como representar o estadunidense

Além das motivações religiosas, étnicas e patrióticas que moviam desde os donos da Warner até o desenhista para a produção de animações de incentivo, existia o interesse por parte do governo, tanto na compra de desenhos para instrução técnica para os militares, como o monitoramento e manipulação do discurso no entretenimento para as massas, tudo sob a supervisão de órgãos como o *Office of War Information*.

A OWI, agência chefe da propaganda foi formada em junho de 1942, reunia sob a mesma sigla várias agências governamentais já existentes no pré-guerra. A agência lidava com toda a publicidade política produzida para os próprios norte-americanos e também para o exterior, exceto América Latina, que continuava sob jurisdição de Nelson Rockefeller (1908-1977)<sup>60</sup>, *Coordinator of Inter-american affairs*. Roosevelt esperava, através do OWI, que as mensagens fossem implementadas na imprensa, rádio e filmes para que a população entendesse os motivos e o porquê da guerra. Elmer Davis (1890-1958)<sup>61</sup>, chefe da agência, acreditava que o órgão deveria “dizer a verdade” para a população, entretanto esta não viria sem interpretação. Esta “verdade” deveria ser introduzida em todos os meios de comunicações de forma simples e direta, dando apoio a símbolos e ideias. Segundo Davis, “a maneira mais fácil de injetar uma ideia na mente das pessoas, é deixar que elas irem através do entretenimento popular, dos filmes, de forma que o povo não faça ideia de que estão sendo receptores da mesma” (KOPPES; BLACK, 1977. P 23).

Como extensão da OWI em *Hollywood* operava a BMP, cujo chefe, Lowell Mellett (1886-1960), já operava a agência de filmes governamentais no período pré-guerra. Para “ajudar” os estúdios na tarefa de como retratar a guerra, o departamento criou o *Government information manual for the motion picture*

---

<sup>60</sup> Nelson Aldrich Rockefeller foi um empresário e político norte-americano, que foi Secretário de Estado nos governos Roosevelt e Truman, governador de Nova York (1959-1973) e vice-presidente dos Estados Unidos (1974-1977).

<sup>61</sup> Elmer Davis foi um repórter, radialista da CBS, autor e diretor do *Office of War Information* durante a Segunda Guerra Mundial.

*industry* em 1942, que deveria funcionar como um guia para toda a indústria cinematográfica em seus projetos futuros. O manual tinha como objetivo ser um guia para criar histórias onde as pessoas identificassem esta guerra como uma “guerra do povo” contra o fascismo, onde a democracia triunfaria. A tela de cinema seria o melhor meio para trazer a vida a ideia democrática. Seria uma “cruzada” do homem comum para a salvação das quatro liberdades: liberdade de fala, liberdade religiosa, liberdade de viver sem penúria e a liberdade de viver sem medo (UNITED STATES. OFFICE OF WAR INFORMATION. BUREAU OF MOTION PICTURES, 1942).

#### **4.2 – Entendendo o chamado: os Looney Tunes na guerra**

Na escolha em quais animais deveriam representar o povo estadunidense, o pato foi uma escolha para desenhos em que se buscava uma demonstração de personagens que não operassem por meios éticos ou que eventualmente sofressem derrotas. A ave foi escolhida para dois personagens famosos: *Pato Donald* (Disney) e *Patolino* (Warner Bros.). Em ambos os casos, suas figuras eram usadas para representar a fraqueza humana frente a situações do cotidiano, animais que podiam cometer (e cometiam de forma constante) erros para ensinar as audiências uma lição moral. *The Spirit of 43'* (1943) é um dos exemplos de desenhos estrelados por *Donald* sobre a debilidade da natureza humana. No curta, vemos o personagem saindo do banco com seu pagamento e pensando em como gastá-lo, até que ele se depara com uma boate e pensa em gastar seu salário lá. O que o faz mudar de ideia é perceber que tal atitude representaria uma “derrota” para seu país e uma ajuda as forças do Eixo, que se beneficiavam daqueles que não compravam os Bônus de guerra e ajudavam no *Home front*.

Segundo o animador da WB Chuck Jones, o grande defeito do *Patolino* era que ele se achava mais inteligente do que ele realmente era e por isso se

colocava em situações desastrosas. Segundo o artista “Pernalonga falava, mas o Patolino falava demais” (CARTOONS, 1995).

Em *Daffy – The Commando* (1943), Patolino é um membro da tropa de elite das forças armadas, jogado além das linhas inimigas com a função trazer o caos nas trincheiras. Sua chegada é solitária, entretanto temida pelo oficial alemão *Von Vultur*, que recebera um ultimato do alto comando de que não deveria deixar passar mais soldados inimigos se infiltrarem em suas posições. Ao procurar, com um auxílio de um holofote, a chegada dos inimigos na penumbra, o soldado alemão depara-se com o pato solitário de paraquedas, fazendo uma descida tranquila enquanto cantarola *She Was Poor But She Was Honest*<sup>62</sup>.

Figura 28: a chegada de Patolino nas linhas inimigas em *Daffy - The Commando* (1943)



Uma vez infiltrado nas trincheiras alemãs, Patolino passa a agir para o desmantelamento da mesma, primeiramente dando como “presente” uma bomba relógio ao comandante alemão como “pequeno sinal de auto estima”. Após sua interação conturbada com *Von Vultur*, Patolino embarca em um avião,

<sup>62</sup> BENNET, Billy. *She Was Poor But She Was Honest*. In.: <https://www.youtube.com/watch?v=mKhcQmliJys>. Acesso em: 10/02/19

sendo cercado por um grupo de *Messerschmitts*<sup>63</sup>. Mesmo com uma larga desvantagem, o pato se desvencilha do grupo e ainda provoca a sua autodestruição.

*Patolino*, em seguida, corre para o que ele acredita ser um túnel onde ele pode se esconder, mas acaba sendo o cano de um enorme obus, que é disparado pelo Comandante alemão. No entanto, o pato voa ileso, caracterizado como uma “bola de canhão humana” para Berlim, onde Adolf Hitler está fazendo um de seus infames discursos públicos emocionalmente inflamados.

Figura 29: Hitler e o pato americano em Daffy - The Commando (1943)



O discurso é interrompido pela marretada de *Patolino* no *Führer*, que atordoado olha para seu algoz enquanto esfrega seu machucado na cabeça (figura 29). Um ato solitário de um personagem único deu fim ao discurso do temido líder nazista. Outro personagem famoso que se apresenta para o serviço como um representante estadunidense em suas narrativas animadas é o *Pernalonga*, que além de ser um dos personagens mais famosos, já se tornara símbolo do estúdio

<sup>63</sup> A Messerschmitt AG, posteriormente denominada Messerschmitt-Bölkow-Blohm (MBB) foi uma empresa aeronáutica alemã conhecida principalmente por seus modelos utilizados na Segunda Guerra Mundial.

da Warner Bros., assim como seu amigo rato da Disney. O coelho é um animal presente em diversas crenças, folclores, mitologias e também na literatura. Nas fábulas, o coelho aparece como a figura do trapaceiro, usando sua astúcia para vencer os inimigos. Durante a Segunda Guerra Mundial, Pernalonga literalmente serviu ao seu país, alistando-se na Marinha e atuando em campanhas de arrecadação de bônus. Entretanto, seu papel principal foi o “combate na linha de frente”, tanto no Pacífico quanto na Europa. Sua entrada no conflito também marcou uma definição em seu caráter comportamental, que entre 1938 e 1940 ainda não tinha uma personalidade única (SANDLER, 1998).

Seus anos de guerra revelaram um coelho sadista e com uma agenda de escárnio ao adversário, evidenciando a tolice e não a benevolência como nos desenhos pós-guerra. Segundo Will Friedwald (1989), os desenhos de guerra do Pernalonga o sujeitam a “episódios de extrema violência, sexo, racismo e constrangimento”.

Em *Bugs Bunny Nips the Nips* (1944), a estrela do desenho se vê em uma ilha que pensava ser deserta, mas estava tomada pelos japoneses. Ao som de *The storm*<sup>64</sup>, estouram bombas por todos os lados e o personagem é obrigado a correr, achando abrigo em um monte de feno. Ao colocar a cabeça para fora de seu abrigo, para verificar se já estaria em segurança, o monte de palha ganha pés, braços e um chapéu é colocado na cabeça do coelho. Ao perceber que não está só no esconderijo, o soldado japonês surge ao lado de Pernalonga com uma espada à mão. Ao som de um gongo, o pequeno adversário empreende sua perseguição ao inusitado companheiro do monte de feno.

Para escapar de seu algoz, o coelho pula em um buraco mas era seguido de perto pelo japonês que, ao ver onde ele havia se escondido, joga uma bomba na toca e a soterra, com um gesto semelhante a um cachorro, jogando areia para trás de seu corpo por entre as pernas. Após ter seu próprio aparato usando contra ele, o soldado volta a usar a sua espada contra seu rival que, para ludibriá-lo, aparece vestido de general. Ao perceber que se tratava de um disfarce, o nipônico quebra a quarta parede e se volta ao público: “Honorable A-ha! Aquele

---

<sup>64</sup> ROSSINI, Gioachino. The storm. In: **William Tell**. 1829

ali não é um general japonês, oh não! Aquele é o Pernalonga, personagem dos desenhos Merrie Melodies, da Warner Bros”.

*Figura 30: A descoberta da farsa em Bugs Bunny Nips The Nips (1944)*



Ao perceber que seu disfarce não foi eficaz, pois o soldado muda sua postura, ficando de forma ereta e a comer uma cenoura, e diz a seu rival “o que há honorável velhinho?”, *Pernalonga* empreende sua fuga em um avião.

Repetindo o ato do coelho, o nipônico continua sua perseguição, com gritos sem tradução, e também embarca numa aeronave, entretanto, a mesma estava amarrada em um coqueiro pelo seu próprio rival, fazendo com que seu avião se despedaçasse em pleno ar.

Figura 31: O presente mortal do Pernalonga em *Bugs Bunny Nips the Nips* (1944)



Sua derrota, no caso morte, é de forma cruel: ao fazer com que seu avião se despedace no ar, Pernalonga entrega uma bigorna para o soldado que tentava escapar da queda iminente de paraquedas, selando seu destino final, uma “feliz aterrissagem”.

Em *Herr Meets Hare* (1945), as atitudes do coelho frente ao inimigo nazista são muito mais brandas e jocosas. Para cada aparição de Pernalonga, ele somente se esforça para enganar seu adversário e escapar da Floresta negra, sem objetivos mais definitivos e mortais como no curta *Bugs Bunny Nips the Nips*. A priori, sua vida corre risco por ele se tornar presa da caça de Göring.



Figura 32: A chegada de Pernalonga na Floresta Negra em Herr Meets Hare (1945)



Suas ferramentas para humilhação do adversário é o apelo para fantasias. De Adolf Hitler para desmoralizá-lo como chefe militar, como Valquíria para frustrá-lo sexualmente e como o líder soviético Stalin para a ênfase de sua derrota. Tanto em Bugs *Bunny Nips the Nips* e *Herr meets Hare*, a utilização da paródia do travestismo são um dos poucos pontos em que os adversários são tratados de formas semelhante. Tal recuso é reconhecido pelas massas sem estranhamento pois, quando é utilizado como ferramenta para produção de humor, não fere as convenções da sociedade heteronormativa, é uma piada visual (SANDLER, 1998). Nos cenários dos dois desenhos, acontecem a mesma sequência de piada visual: o personagem do *Pernalonga* aparece travestido de uma figura folclórica, atraindo sexualmente seus adversários. Ao conseguir atrair seus adversários, ambos são feridos.

Figura 33: O travestismo de Pernalonga em *Bugs Bunny Nips the Nips* (1944) e *Herr meets Hare* (1945)



Em ambas imagens vemos o coelho aparece como uma criatura frágil frente a seu adversário, em trajes de gueixa ou valquíria, convidando seu potencial para algum gesto amoroso, como uma valsa ou um beijo mortal.

Em *The Ducktators* (1942), o uso da figura do pato é reservado aos vilões da animação, e a heroína é a pomba. Na iconografia cristã, talvez a pomba tenha sido um dos únicos animais que não apresentam conotações negativas. Um desses episódios é narrado no capítulo 8 do Gênesis, primeiro livro do Velho Testamento. Noé, que esperava na arca pelo fim do dilúvio, mandou um animal mensageiro para ver se as águas haviam baixado. Primeiramente, ele enviou um corvo, que não retornou. Como segunda opção, foi enviada a pomba. Na primeira viagem, ela não encontrou nenhum lugar para pousar. Sete dias depois, foi novamente solta e retornou com um ramo de oliveira no bico. Isso, de acordo com a narrativa bíblica, simbolizava a paz entre Deus e os homens.

A pomba, símbolo da paz e da elevação espiritual, representou a figura da Virgem Maria e também da própria Igreja. Representou os sete dons do Espírito Santo. No Novo Testamento, em Lucas 2:24, aparece o sacrifício de pombas que simbolizam a purificação de Maria depois do nascimento de Jesus, “e se ofereceu em sacrifício, como estava na Lei do Senhor, um par de pequenas pombas” (BRUINELLI, 2009).

Em um esforço de manter a paz na fazenda, aparece a pomba da paz, empoleirada em uma Oliveira, onde chora dizendo que nada é obtido através de demonstrações de poder.

Figura 34: A pomba da paz contempla com tristeza os rumos de sua fazenda em *The Ducktators* (1942)



A ave observa com tristeza o cenário abaixo de seu refúgio. Com um lenço nas mãos chora pela falta de esperanças pela paz no ambiente criado pelos patos ditadores.

Sabendo da característica fluida de uma alegoria, que com o tempo ou mudança de sociedade pode ganhar novas significações, a figura da pomba pode ser interpretada de duas formas: no contexto político de seu período, como os representantes britânicos Neville Chamberlain (1869-1940), em seu esforço pacifista e Winston Churchill (1874-1965), ao declarar guerra ao Eixo. Entretanto, para as audiências que conhecem o desenrolar dos acontecimentos da Segunda Guerra, a pomba pode representar o próprio governo americano, na figura de F. D. Roosevelt, que por mais que “não quisesse” participar do conflito, declara guerra às nações belicosas após ser atacado e por ser um ávido “defensor da paz” quando necessário.

A pomba, após ser pisoteada, lidera a guerra contra os três patos ditadores, onde a mobilização é total: desde os animais até o cartaz de arrecadação de bônus de guerra.

Figura 35: O "minuteman" ganha vida para ajudar na guerra em *The Ducktators* (1942)



É uma guerra total, e todos precisam fazer sua parte e um *minuteman*<sup>65</sup>, símbolo da Revolução Americana, atende ao chamado patriótico, saindo de seu cartaz e atirar contra seus adversários.

Com a ajuda dos seus aliados, a pomba consegue dismantelar o Eixo, que agora aparece como três cabeças empalhadas sob a lareira de seu algoz, que relata aos seus filhos, *Paz* e *Silêncio*, que apesar de odiar a guerra, mais uma vez não escolheu fugir e aponta com orgulho, para os restos mortais dos outrora ditadores, que eles também não puderam fugir.

O desenho que mais se destaca sobre a caracterização dos Estados Unidos na guerra é *Russian Rhapsody* (1944) por colocar a própria divisão de animação inserida no desenho combatendo o próprio Adolf Hitler. Os animadores tinham ciência que muitos deles, por conta da idade ou outros contratempos, não poderiam combater na linha de frente a guerra, então, sua maneira de contribuir era atrás da mesa de desenho, e Bob Clampett deu vida a ele e seus amigos animadores, em forma de *gremlins*, além das linhas inimigas, combatendo diretamente o líder nazista.

<sup>65</sup> Minuteman eram os colonos civis que se organizaram para formar milícias autodidatas durante a Guerra de Independência dos Estados Unidos.

Figura 36: Cartão de Natal da Equipe de animação da Warner Bros em 1936<sup>66</sup>



Para a caracterização dos monstros, Clampett utilizou-se do cartão de Natal da equipe da WB em 1936, que contava com caricaturas de todos os funcionários, incluindo o chefe Leon Schlesinger. Estes artistas, que já se encontravam numa guerra de imagens há anos e talvez essa seria a única oportunidade de alguns dele infligirem alguma dor, mesmo que subjetiva, para que era o algoz de seu povo. Muitos destes artistas eram judeus, alguns vindos de territórios que se encontravam agora sob o julgo nazista, logo, vê-los em ação, mesmo que de forma “simbólica”, significava a presença deles indiretamente na luta pela derrubada do totalitarismo alemão.

Enquanto Hitler aparece pilotando o avião, criaturinhas surgem por todos os cantos da aeronave. Debaixo da cadeira de Hitler há um pequeno *monstrinho* com um alfinete preso na cabeça pulando para espetar o traseiro do *Führer*, mas chora por não conseguir alcançar. Outra criatura aparece com um serrote cortando uma longa chapa, porém, quando chega à cabeça do colega, ele consegue desviar no formato exato do seu cabelo. Um minúsculo *gremlin* aparece com uma enorme marreta quebrando todos os visores do avião. Outro

<sup>66</sup> Season's Greetings from Leon Schlesinger Cartoon Staff (1936). Disponível em [http://auction.howardlowery.com/Bidding.taf?\\_function=detail&Auction\\_uid1=3101361](http://auction.howardlowery.com/Bidding.taf?_function=detail&Auction_uid1=3101361). Acesso em: 04/03/2019



aparece calmamente pulando ao som da música, dirigindo-se à ponta da asa do avião com uma caixa na mão. Quando chega à extremidade, ele tira um pequeno cupim que sai arrancando grandes pedaços da asa e arrotando os parafusos.

Figura 37: O desmantelamento do avião pelos Gremlins em *Russian Rhapsody*



Sem ciência da destruição, Hitler aparece no plano de fundo, conduzindo o avião, enquanto as pequenas criaturas, munidas de picaretas, maçaricos e serrotes, desmontam lentamente a nave.

O pequeno *gremlin* com o alfinete alcança e espeta o traseiro de Hitler, que pula gritando. Ao cair no chão, ele vê a pequena criatura e exclama “Um *gremlin* do Kremlin”, que lhe bate no nariz com uma marreta. Hitler cai desorientado e as criaturas ligam em seu nariz um fio de alta voltagem.

Após a derrota do *Führer*, os monstros serram o chão do avião em torno dele. É o fim do líder nazista, enterrado sob os escombros do avião. Os monstros em cima do “túmulo” estão como que em luto. Um deles começa a cantar “somos gremlins...” sendo interrompido por Hitler, parecendo com o comediante americano Lew Lehr (1895-1950)<sup>67</sup>, dizendo que os nazistas são as

<sup>67</sup> Lew Lehr foi um comediante escritor e editor, conhecido por suas contribuições humorísticas para a Fox Movietone News e seu slogan “*Monkeys is the cwaziest peoples*”.

peessoas mais loucas. O pequeno ser termina sua canção dizendo “do Kremlin!” e bate na cabeça de Hitler, fazendo-o volta para dentro da cova. O fim destinado – desejado – para o líder nazista é uma morte precedida por tortura, e enterrado nos territórios inóspitos, longe da adoração a sua figura.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**



Ao fazer uma análise de uma película, de um documentário ou de uma animação, o historiador não deve se preocupar com um jogo de “ache os erros” na telona. Seu papel é “analisar como o passado foi, e está sendo contado na tela” (ROSENSTONE, 2010). Nos desenhos animados aqui analisados, teve-se a proposta de mostrar que, em termos de propaganda política, os Estados Unidos travaram duas guerras distintas, e fez uso de códigos visuais distintos para cada uma delas.

Nós almejamos com este trabalho um estudo dos desenhos uma análise dos discursos imagéticos e audiovisuais, entretanto, as animações são fontes de uma complexidade singular, onde mesclam o discurso visual, que é um conjunto de técnicas como a caricatura e a pintura, com o audiovisual para criar uma obra única, e que ainda carece de mais estudos para sua compreensão. Ainda não temos uma atenção em relação aos desenhos animados assim como para o cinema, e a maioria dos estudos dedicados aos mesmos se concentram mais nas áreas Comunicação visual, Cinema, Ensino da História ou Estudos de Gênero. Desenhos de cunho político, especialmente os produzidos no período da Segunda Guerra Mundial, não chegaram a imortalizar-se assim como as obras cinematográficas consagradas *Mr. Miniver* (1942) ou *Casablanca* (1942). A maioria destas animações foram tiradas de circulação e arquivadas, logo, muitos estudiosos não tinham nem conhecimento da existência dos mesmos.

Meu foco nesta dissertação foi somente na parte visual, onde mesmo assim há várias opções de abordagens que são possíveis, dentre elas, o uso do humor como ferramenta política e a desumanização do adversário através das caricaturas animadas. Minha escolha pessoal por evidenciar a representação dos japoneses, nazistas e estadunidenses nos desenhos da WB explica-se por duas razões. A primeira foi o interesse e admiração que os desenhos da Warner sempre me trouxeram e, ao entrar em contato com seu material produzido durante a Segunda Guerra, despertaram minha atenção para uma pesquisa sobre o tema. A segunda foi que era notável a discrepância nos discursos de cada desenho. Conforme observava as animações, via a diferença de tratamento destinado aos japoneses e os alemães, que tinham o “privilegio” da distinção entre vítimas e nazistas.

As fontes apresentavam outras limitações; entre elas as escassas informações, aspectos elementares sobre a produção das mesmas, dados sobre seus produtores, artistas e musicistas. Tais informações encontram-se nos arquivos da Warner Bros., doados em 1977 para a Universidade do sul da Califórnia (USC), disponíveis somente para pesquisa *In Loco*. É a única coleção que reúne registros de produção, distribuição e exibição para documentar as atividades de um estúdio. Foi tentado o contato com a instituição para uma tentativa de pesquisa sem a necessidade de dirigir-se aos Estados Unidos, porém sem sucesso.

Outra escolha feita pelos recursos e estimativa de tempo limitado foi a exclusão de um envolvimento maior de uma historiografia militar e factual para a contextualização da produção dos desenhos escolhidos neste trabalho. É notável que a luz do desenrolar do conflito, diretores de Hollywood, tanto dos filmes quanto dos desenhos, fizeram escolhas que demonstram um claro antagonismo entre a realidade do campo de batalha e o discurso cinematográfico. Isso sem levar em comparação com os protestos dentro dos próprios EUA contra o conflito, como os motins raciais em Detroit e Los Angeles, contra o recrutamento em 1943.

Para os desenhos em que a temática central era o ataque ao inimigo japonês, é importante que se saiba que ela foi um fruto do encontro de duas culturas (p.40) a guerra se revelou por um viés racial, onde a construção mítica do “perigo amarelo” e sua adaptação para os desenhos, são uma pequena amostra de uma sociedade que, ao mesmo tempo fixa seu papel como mensageira e paladina da liberdade e igualdade entre os homens, mas que encontra em seu seio, profundas divisões sociais baseadas no mito racial de superioridade do *WASP*. O japonês é visto sem nenhuma ressalva ou distinção, não há diferença entre uma criança em Tóquio ou um jovem nascido e criado nos Estados Unidos. São uma horda, um formigueiro onde todas as formigas são operárias cegas à serviço de seu imperador-deus. Todos são igualmente perversos, numerosos como ratos e inferiores como os macacos.

Desenhos como *Bugs Bunny Nips the Nips*, *Tokio Jokio* e *The Ducktators* serviram como justificativa para ações racistas por parte do governo e também da sociedade para com os japoneses. As consequências desses curtas vão

muito além da função de levantar o moral das tropas e arrecadação de bônus de guerra. Induziram um transe coletivo onde qualquer um com fenótipo oriental era uma ameaça. Tendo por base essas construções narrativas, uma grande massa de imigrantes japoneses, alguns em sua segunda ou terceira geração nascida em solo norte-americano, foram realocados para campos de concentração, perdendo muitas vezes seus bens materiais como casas e plantações. Todos, desde imigrantes a nascidos em solo americano, considerados de forma histórica e irrestrita como ameaças à segurança nacional (PEARL HARBOR EM CHAMAS, 2009). Embora houvesse expectativa por parte do Departamento de guerra em assentar essa população em pequenas cidades pelo país, a enxurrada de longas e desenhos onde japoneses são retratados como monstros continuavam a ser exibidos nas salas de cinema, e nenhuma cidade os aceitaria (FIVE..., 2017).

Como resultado desse avançado processo de desumanização do japonês, centenas de milhares de civis perderam suas vidas em Hiroshima e Nagasaki. A imagem generalizada do japonês como uma praga sub-humana forneceu a justificativa para as decisões que resultaram no lançamento das duas bombas atômicas. Nas palavras de Harry S. Truman (WEINGARTNER, 1992, P. 55). “a única linguagem que eles parecem entender é a que usamos quando os bombardeamos. Quando você tem que lidar com um animal, você tem que tratá-lo como um animal (...)”.

Nas animações onde o nazismo aparece como o grande vilão, vemos como há uma “cordialidade” por parte dos artistas em se esforçar na distinção de alemães e nazistas. Em *Daffy – The Commando*, *The Ducktators* e *Russian Rhapsody*, não há multidão, não há uma horda teutônica a ser combatida, há líderes que contaminam o meio que desejam conquistar e que devem ser destruídos.

Em *Daffy – The Commando*, as figuras subalternas adversárias, como o soldado *Schultz*, são postas mais como vítimas do que nazistas inveterados. Os patos subordinados em *The Ducktators* também são apenas culpados de terem sido persuadidas pelo discurso de *Adolf Duck*, entretanto, parte deles se rebelam junto a pomba da paz em busca da destruição dos patos ditadores.

No desenho *Russian Rhapsody*, já situado no período final da Segunda Guerra, as massas nem participam do intento de invadir Moscou, onde Hitler vai pessoalmente e sozinho para destruir o *Kremlin*. O discurso que antes arrebatava multidões, agora não surte o mesmo efeito sedutor.

*Herr meets hare* é uma animação peculiar por não se preocupar mais em identificar e demonizar o inimigo, ela já se mostra vacilante, caminhando para um fim próximo. Hitler e Göring já não inspiram medo, são eles mesmos as caricaturas de aquilo que outrora representaram, dignos de riso e não de ódio ou medo.

*Russian Rhapsody* explora uma narrativa não só da cultura de violência do conflito, mas do inconsciente coletivo, construindo uma narrativa singular onde inseriu aqueles que não poderiam pegar em armas no contexto direto do conflito, onde suas canetas e pincéis tornaram-se armas para literalmente dismantelar as últimas forças de Hitler.

Pretendo com esta dissertação trazer para o ambiente acadêmico uma discussão sobre o uso e a importância dos estudos das animações como fontes históricas, trazendo uma das várias perspectivas que podem ser lançadas sobre as animações aqui escolhidas. Este trabalho é fruto de um esforço ainda emergente na historiografia da animação, e conta ainda com um leque de opções para pesquisas futuras, especialmente em um desenvolvimento de uma metodologia para o uso das animações como fontes históricas. Tal tema ainda não possui literatura e carece de atenção do historiador, que vem se negando a trazer luz sob estas fontes que permeiam mais de 100 anos de história nas telas de cinema e televisores. Uma possibilidade também para pesquisas futuras, tendo contato com os arquivos do estúdio e também com pesquisa de recepção de público, é entender a recepção do público e sua reação a estas animações, e quais estúdios tinham maior aceitação em termos propagandísticos.

Em suma, *Pernalonga*, *Patolino* e seus companheiros conseguiam transmitir nas telas, com toda sua irreverência, o espírito do *Home front* americano melhor do que qualquer um. Seus desenhos se tornaram populares no período pois ele eram uma representação do imaginário coletivo americano: uma alegoria a força de vontade estadunidense, um ser que podia se transportar

até a linha de frente e lutar, até alcançar a vitória, mesmo que ela seja da forma mais idiota (SANDLER, 1998, p. 8).

Tabela 1: The Ducktators

<b>Título</b>	The Duckators	
<b>Data de lançamento</b>	01/08/1942	
<b>Direção</b>	Norman MaCable	
<b>Produção</b>	Leon Schlesinger	
<b>Animação</b>	John Carey	
<b>História</b>	Melvin Millar	
<b>Duração</b>	7 m	
<b>Estúdio</b>	Leon Schlesinger Studios	
<b>Distribuidora</b>	Warner Bros. Pictures	
<b>Link</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=KsBG34TSJJ4">https://www.youtube.com/watch?v=KsBG34TSJJ4</a>	
<b>Bloco 1 – O ovo negro</b>	O casal de patinhos esta feliz porque ira nascer seu novo filhote. Quando todos chegam ao ninho dos dois encontram um ovo preto de onde nasce um patinho de bigode e franja que sai da casca gritando “ <i>Sieg Heil</i> ”	49’’
<b>Bloco 2 – O Pato Hitler</b>	O tempo passa e o pato chega à idade adulta, fazendo discursos agressivos. Um ganso representando Mussolini se entusiasma e lhe dá a saudação nazista e se junta a ele.	20’’
<b>Bloco 3 – O exército do Pato Hitler</b>	Hitler, em seguida, reúne um grupo de soldados para se juntarem a ele em seu próprio eixo Poderes do Exército.	41’’
<b>Bloco 4 – O Duce</b>	Ganso Benito, procurando imitar a quem admirava, começa a discursar para o ouvinte	33’’

	só: uma garota que tinha sido forçado a permanecer e aplaudir.	
<b>Bloco 5 – A conferência</b>	Um grupo de galinhas e o Ganso Benito então são atendidos no que parece ser uma conferência de paz, em que o pato Hitler coloca o tratado de paz recém-assinado por um triturador. O que transforma a conferência de paz numa briga generalizada.	27'''
<b>Bloco 6 – Hideki</b>	Outro pato com dentes grandes e óculos redondos segurando a bandeira do Império do Japão, e uma representação de Hideki Tojo, é visto nadando em água e colocar a bandeira em uma pequena ilha, que é na verdade uma tartaruga.	52'''
<b>Bloco 7 – O Eixo</b>	Os três, Pato Hitler, Benito ganso e Hideki são, então, visto marchando e cantando através de um campo. A pomba, então, tenta argumentar com as potências do Eixo, porém eles não escutam e tentam atropelá-lo.	57'''
<b>Bloco 8 – A guerra</b>	A pomba, Com a ajuda de um grupo de amigos, derruba as potências do Eixo e salva o dia.	56'''
<b>Bloco 9 – A história da Pomba</b>	Mais tarde, a pomba tem dois filhos. A pomba explica a seus filhos que, enquanto ele odeia a guerra, ela escolheu ser valentes e levantar-se contra as potências do Eixo. Em seguida, aponta para seus filhos que seus foram mortos e estão agora Cabeças empalhadas acima da lareira.	35'''

Tabela 2: Tokio Jokio

<b>Título</b>	Tokio Jokio
<b>Ano</b>	15/05/1943
<b>Direção</b>	Norman McCabe
<b>Produção</b>	Leon Schlesinger
<b>Animação</b>	Izzy Ellis



<b>Estória</b>	Don Christensen	
<b>Duração</b>	7 m	
<b>Estúdio</b>	Leon Schlesinger Productions	
<b>Distribuição</b>	Warner Bros. Pictures	
<b>Link</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=sy9rGAO-qfc">https://www.youtube.com/watch?v=sy9rGAO-qfc</a>	
<b>Bloco 1 – O cinejornal</b>	O desenho inicia com a tela vazia e a voz de um locutor que se dirige ao público dizendo que a animação a seguir foi capturada dos japoneses, sendo um típico exemplo da propaganda “japanazi”. O Trecho encerra com uma suposta vinheta de cinejornal, tendo como fundo a bandeira imperial japonesa e um galo, que antes de cantar, revela-se como sendo um abutre que canta “Oh, cock-a-doodre-do, prease!”	23”
<b>Bloco 2 – Defesa civil</b>	O locutor avisa que teremos o privilégio de conhecer o moderno sistema de alarme anti ataques aéreo. A “maquina” consiste em dois japoneses que se alternam para alfinetar o traseiro deles mesmos, gritando em um megafone. Na sequencia aparece o “posto de escuta”, que é um pequeno japonês em um poste com vários buracos de fechadura. Também é apresentada a aeronave de observação ( <i>aircraft spotters</i> ), onde um funcionário está a pintar buracos na fuselagem. Por último, é exibido o centro de prevenção de incêncios, que está completamente destruído.	48”
<b>Bloco 3 – Como lidar com bombas incendiárias</b>	Neste segmento é exibido, com um japonês vestido com roupas ocidentais, como se lidar ao encontrar uma bomba incendiária. Ao cumprir os passos, o japonês pega uma salsicha e tenta assar na bomba incendiária, que explode.	34”
<b>Bloco 4 – Dicas de culinária</b>	O Primeiro Ministro Hideki Tojo, com trajes de chef, aparece para ensinar como fazer um sanduíche japonês delicioso, sendo este feito com os papeis de racionamento. E para engolir, uma paulada	28”
<b>Bloco 5 – Show de moda nipônica</b>	Através de uma série de cartazes é lançado o traje da vitória japonesa, sem punhos, sem pregas, sem lapela, sem roupa. Aparece então	24”

	um japonês de fraldas tentando se aquecer com uma vela	
<b>Bloco 6 – Esportes</b>	Sob a locução do comentarista <i>Red Togo-san</i> <sup>68</sup> , é apresentado o jogador destaque da liga de Baseball japonesa, o “rei do <i>swat</i> ”. O jogador é incomodado por uma mosca e tenta acertá-la, porém sem sucesso. Em sua tentativa, acaba sendo derrotado com o mata-mosca pelo inseto	23’’
<b>Bloco 7 – Grandes Poisonalities</b>	Neste trecho é apresentado o Almirante Yamamoto que, para parecer grande, utiliza-se de pernas de pau. O oficial diz que ele será o responsável por negociar os termos de paz com os Estados Unidos na Casa Branca. Neste momento o segmento é interrompido com uma nota do editor, que diz: <i>este é o quarto reservado para o Almirante Yamamoto</i> , na sequência aparece uma sala com uma cadeira elétrica. Em seguida, é mostrado o General Masaharu Homma como exemplo de calma de um oficial japonês em um ataque aéreo. O oficial, correndo em desespero numa floresta, se joga dentro de uma casca de árvore, deparando-se com um gambá. O animal, ao ver o general, põe uma máscara de gás.	40’’
<b>Bloco 8 – O eixo</b>	O trecho é dedicado a exibição dos outros membros do Eixo: Alemanha e Itália. Na parte da Alemanha, um burro jornalista chamado <i>Lord Hee Haw</i> , fala que o <i>Führer</i> acabou de receber um cartão postal de um amigo em férias no exterior. O cartão aparece escrito “queria que você estivesse aqui, assinado: Rudolph Hess”. No verso, aparece o oficial dentro de um campo de concentração. No segmento sobre a Itália, é apresentado as ruínas italianas todas à venda, incluindo Benito Mussolini, que está com a placa “ruína nº1”	36’’
<b>Bloco 9 – A marinha japonesa</b>	Um grande submarino é apresentado como “lançado três semanas antes do prazo”. Na realidade eles ainda estão montando o mesmo debaixo d’água. Também é mostrado que os marinheiros japoneses lidam com máquinas muito técnicas e difíceis, entretanto, ao mostrar os personagens, eles estão brincando com máquinas de <i>Pimball</i> e caça-níqueis. Na	2’’10’’

<sup>68</sup> Paródia com o nome do comentarista esportivo dos anos 40 Red Torgeson. In.: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/TokioJokio>. Acesso dia: 20/08/2018

	<p>sequência, é mostrado um japonês operando um torpedo rumo a uma missão. Quando é perguntado se o marinheiro tem algo a dizer, ele grita para que tirem ele dali. A bordo de um porta aviões, é apresentado o novo sistema de lançamento de aviões, que consiste em um grande estilingue. Também é apresentado o novo trem de pouso do avião de guerra japonês, sendo este um pequeno japonês em uma bicicleta.</p> <p>Para encerrar é mostrado o navio japonês anti minas, que consiste em um barco com uma vassoura varrendo de seu caminho as minas navais, e acaba explodindo uma delas</p>	
--	---	--

Tabela 3: Daffy- the commando

<b>Título</b>	Daffy – the comando	
<b>Ano</b>	20/11/1943	
<b>Direção</b>	Fritz Freleng	
<b>Produção</b>	Leon Schlesinger	
<b>Animação</b>	Gerry Chiniquy	
<b>Estória</b>	Michael Maltese	
<b>Duração</b>	7 m	
<b>Estúdio</b>	Leon Schlesinger Productions	
<b>Distribuição</b>	Warner Bros. Studios	
<b>Bloco 1 – Aviso da invasão</b>	O comandante alemão, Von Abutre, recebe um telegrama da Gestapo, ameaçando-o com o seu "ka-traseiro" se ele perder mais uma vez. Ele agride seu subordinado, Schultz, e o manda ir procurar Patolino que irá atacar.	1" 31"
<b>Bloco 2 – Chegada de Patolino</b>	Schultz e Von Abutre vão para fora usando um holofote para procurar Patolino, que está flutuando para baixo em um pára-quedas, cantando ao mesmo tempo com um sotaque cockney. Quando Von abutre persegue Daffy atrás de uma cortina de amianto, Daffy faz uma cara semelhante ao estereótipo japonês fazendo Von Abutre fugir assustado.	1" 11"

<b>Bloco 3 – Confusões</b>	Então começa uma briga entre Patolino e Von Abutre onde Patolino manda Schultz pelos ares e faz este bater em Von Abutre com um martelo. Von Abutre corre atrás de Patolino e para dizer “Heil Hitler” a um gambá confundindo com Hitler.	3” 8”
<b>Bloco 4 – A bala humana</b>	<p>Patolino entra em um cano de canhão que Von Abutre ao perceber a presença do pato dispara. Este ao invés de se ferir transforma-se em uma bala humana com bandeiras dos Estados Unidos até Berlim.</p> <p>Em Berlim, onde Hitler está fazendo um discurso ao seu povo, Patolino salta para cima de Hitler e lhe dá uma pancada na cabeça com um martelo, fazendo com que Hitler a gritar por Schultz, semelhante ao Von Abutre.</p>	45”

Tabela 4: Bugs Bunny Nips the Nips

<b>Título</b>	Bugs Bunny Nips the Nips	
<b>Ano</b>	22/04/1944	
<b>Direção</b>	Fritz Freleng	
<b>Produção</b>	Leon Schlesinger	
<b>Animação</b>	Gerry Chiniquy	
<b>Estória</b>	Ted Pierce	
<b>Duração</b>	8 m	
<b>Estúdio</b>	Leon Schlesinger Productions	
<b>Distribuição</b>	Warner Bros. Studios	
<b>Bloco 1 – “Em algum lugar do Pacífico...”</b>	No meio do Oceano Pacífico, aparece uma caixa flutuando em meio a cenouras parcialmente devoradas. Cantando <i>Someone’s rocking my dreamboat</i> (RENÉ; RENÉ; SCOTT, 1941), aparece Pernalonga dentro da caixa. O coelho se dirige ao espectador e diz que está esperando a ilha que sempre aparece nesse tipo de desenho animado	1”
<b>Bloco 2 – A ilha</b>	Ao avistar a ilha, Pernalonga nada até a mesma. Ao avistar o cenário, pensa que seja um ambiente de paz até que várias bombas começam a estourar	26”

	e ele se vê na necessidade de achar abrigo, pulando em um monte de feno	
<b>Bloco 3 – O soldado japonês</b>	Escondido em um punhado de palha, o coelho vê seu esconderijo em movimento. Ao colocar a cabeça para fora percebe-se que há dois “passageiros”: Pernalonga e um soldado japonês, que começa a persegui-lo empunhando uma espada. A perseguição é interrompida quando o soldado se depara com o “Imperador” (Pernalonga disfarçado). Ao ver o farsante comendo uma cenoura, ele percebe que trata-se do Pernalonga, personagem americano dos desenhos da Warner Bros. A perseguição passa para ao ar, quando Pernalonga rouba um avião japonês. O soldado tenta continuar sua busca, mas seu avião é sabotado. Ao saltar de paraquedas, o japonês é interceptado pelo coelho, que lhe entrega uma bigorna, selado seu destino	2’’26’’
<b>Bloco 4 – O lutador e a Gueixa</b>	Após marcar a sua primeira vitória, Pernalonga depara-se com um lutador de sumô. Contando com sua vitória, pinta uma nova bandeira na árvore e enfrenta no combate corpo a corpo com o lutador, e sai derrotado. Sabendo que não o derrotaria em seus termos, Pernalonga surge vestido de Gueixa e seduz um japonês, prometendo-lhe um beijo. Aproveitando da oportunidade, o coelho acerta-o com uma marreta, derrontando-o.	1’’02’’
<b>Bloco 5 – A solução final</b>	Ao perceber que a ilha está sendo invadida por um bando de japoneses, Pernalonga pensa em uma solução final. Sua ideia foi: apresentar-se aos soldados como um vendedor de sorvete, sendo que dentro dos doces continham granadas. Após entregar a todos os japoneses “o que mereciam”, ele se afasta e assiste as explosões	1’’13’’
<b>Bloco 6 – A ajuda vem do mar</b>	Após matar todos os invasores japoneses (representados por bandeirinhas pintadas nas árvores), Pernalonga diz que não aguenta a paz reinante na ilha tropical. Enquanto está em crise, aparece um navio de guerra com a bandeira dos Estados Unidos, para o qual o coelho acena desesperadamente para ser “salvo”, somente desistindo ao descobrir uma coelha sozinha na ilha.	1’’17’’

Tabela 5: Russian Rhapsody

<b>Título</b>	Russian Rhapsody	
<b>Ano</b>	20/05/1944	
<b>Direção</b>	Robert Clampett	
<b>Produção</b>	Leon Schlesinger	
<b>Animação</b>	Rod Scribner e Robert McKimson	
<b>Estória</b>	Lou Lilly	
<b>Duração</b>	7 m	
<b>Estúdio</b>	Leon Schlesinger Productions	
<b>Distribuição</b>	Warner Bros Studios	
<b>Bloco 1 – Anúncio do rádio</b>	O rádio anuncia que algo estranho está acontecendo. Todos os bombardeiros alemães que são mandados para Moscou desapareceram. As manchetes de jornal anunciam: Bombardeiros desaparecem misteriosamente; Podem ser <i>Gremlins?</i> ; Hmmm... Pode ser...; Hitler furioso!	25''
<b>Bloco 2 – Discurso de Hitler</b>	Ao som de uma música de escárnio, Hitler discursa gesticulando furiosamente. Quando ele faz uma pausa e as pessoas aplaudem, uma placa aparece com os dizeres: Bobo não é?  O <i>Führer</i> continua seu discurso falando que um super-homem, o melhor piloto do Reich, irá bombardear Moscou, bombardear Stalin. Alguém na multidão questiona se esse homem é ele. Hitler responde meio sem jeito que pode ser.	1''06''
<b>Bloco 3 – A caminho de Moscou</b>	Uma manchete de jornal aparece anunciando que Hitler irá em pessoa bombardear Moscou. Em seguida aparece o <i>Führer</i> pilotando um avião que passa por uma placa indicando o caminho inverso a direção de Berlim e na direção em que o avião ia, Moscou. Do lado russo da placa, o céu aparece escuro e nublado. As florestas que haviam do lado alemão dão lugar a um ambiente inóspito.	15''
<b>Bloco 4 – Os Gremlins do Kremlin</b>	Enquanto Hitler está pilotando o avião, surgem por toda aeronave. Enquanto eles destroem o avião com serrotes e martelos, cantam a seguinte canção:  <i>Nós somos os gremlins do Kremlin,</i>	1''32''

	<p><i>Na, na, na, na, na,</i></p> <p><i>Nós somos os gremlins do Kremlin,</i></p> <p><i>Na, na, na, na, na,</i></p> <p><i>Eu sou gremlin do Kremlin,</i></p> <p><i>Ohhhhhhhhhhhhh,</i></p> <p><i>Nós somos gremlins russos,</i></p> <p><i>Estamos nos céus de aviões Schickelgruber,</i></p> <p><i>O sacudimos e mandamos direto para o chão,</i></p> <p><i>Não há nada que gostamos mais do que bagunçar</i> <i>Messerschmitts,</i></p> <p><i>Mandar seus bombardeiros pesados pro chão em</i> <i>pedacinhos,</i></p> <p><i>Napoleão e seu exército não chegaram nem a</i> <i>primeira base,</i></p> <p><i>Agora vamos empurrar esses nazistas</i> <i>desagradáveis bem na cara do Führer,</i></p> <p><i>Nós estamos aqui, estamos lá,</i></p> <p><i>Estamos em qualquer lugar,</i></p> <p><i>Estamos até no cabelo do nazista,</i></p> <p><i>E quando tentam nos pegar,</i></p> <p><i>Somos o homem que nunca esteve lá,</i></p> <p><i>Somos o homem que nunca esteve lá,</i></p> <p><i>Yeah!</i></p>	
<b>Bloco 5 – Confusões dos gremlins</b>	<p>Debaixo da cadeira de Hitler há um pequeno gremlin com um alfinete na cabeça pulando para espetar o traseiro do <i>Führer</i>, mas chora por não conseguir. Outra criatura aparece com um serrote cortando uma longa chapa, porém, quando chega à cabeça de outro duende, ele consegue desviar. Um minúsculo gremlin aparece com uma enorme marreta quebrando os visores do avião. Um gremlin calmamente, pulando ao som da música, dirige-se à</p>	1"40"



	<p>ponta da asa do avião com uma caixa na mão. Quando chega à extremidade, ele tira uma espécie de cupim que sai comendo pedaços da asa e arrotando os parafusos. Enquanto Hitler pilota o avião e vigia pela janela, um gremlin passar rapidamente e troca o adesivo da janela de “C” para “a”. Hitler ao ver o adesivo trocado fica boquiaberto.</p>	
<b>Bloco 7 – Ataque ao Führer</b>	<p>O pequeno gremlin com o alfinete alcança e espeta o traseiro de Hitler, que pula gritando. Ao cair no chão, ele vê a pequena criatura, que lhe bate no nariz com uma marreta. Hitler cai para traz e as criaturas ligam em seu nariz um fio de alta voltagem, que o faz pular pela sala em várias cores e ganhando o formato da suástica, de um gambá e de um burro, que tem em seu lombo escrito “idiota”.</p> <p>Hitler cai novamente no chão.</p>	27”
<b>Bloco 8 – a retaliação</b>	<p>Hitler agora decide revidar, engatinhando com um punhal de encontro com três gremlins. As criaturas acuadas colocam uma máscara com o rosto de Stalin, que faz Hitler gritar como uma mulher e desmaiar.</p>	10”
<b>Bloco 9 - o enterro</b>	<p>Enquanto o Führer está desmaiado, os gremlins serram o chão do avião em torno dele. Em queda livre, Hitler acorda e vê a sua situação. Desesperado, começa a correr em pleno ar, pois o avião está caindo logo atrás dele. Ele tenta se esconder atrás de uma árvore seca, mas o avião cai em cima dele, ficando para fora do chão um pedaço da asa, como uma lápide.</p> <p>Os gremlins em cima do “túmulo” estão como que em luto. Um deles começa a cantar “somos gremlins” sendo interrompido por Hitler, parecendo com o comediante americano Lew Lehr, dizendo que os nazistas são as pessoas mais loucas. O gremlin acaba dizendo “do Kremlin!” e bate na cabeça de Hitler, fazendo-o volta para dentro da cova.</p>	33”

Tabela 6: Herr meets hare

<b>Título</b>	Herr meets hare
<b>Ano</b>	13/01/1945

<b>Direção</b>	Friz Freleng	
<b>Produção</b>	Leon Schlesinger	
<b>Animação</b>	Gerry Chiniquy	
<b>Estória</b>	Michael Maltese	
<b>Duração</b>	7m	
<b>Estúdio</b>	Leon Schlesinger Productions	
<b>Distribuição</b>	Warner Bros Studios	
<b>Bloco 1 – Anúncio do rádio</b>	Dá-se a noticia no rádio de que a Alemanha está sofrendo uma ofensiva de três frentes e que particularmente Herman Goering havia desaparecido. Ele estaria “acalmado seus nervos abalados” caçando na floresta negra.	16”
<b>Bloco 2 – Floresta negra</b>	Goering está na floresta negra caçando com seu cachorro, quando este encontra sua presa, ou seja, Pernalonga, que por acidente foi parar na floresta ao invés de Las Vegas. Ele tenta pegar o coelho, mas este o engana. Pernalonga preso entre uma árvore e a arma do ofegante Göring, tenta acalmá-lo, alertando sobre a pressão sanguínea do “gordinho”. Ele pega as medalhas de Herman e diz que são falsas	56”
<b>Bloco 3 – Goering e “Hitler”</b>	Pensando que suas medalhas de mérito fossem falsas, Goering começa a praguejar contra Hitler, Pernalonga o surpreende fingindo-se de Hitler. Goering ao vê-lo, corre e coloca seu uniforme repleto de medalhas, que balançam fazendo barulho de sinos. Pernalonga então começa a gritar com ele e arrancar suas medalhas e até chegar a sua fivela do cinto, deixando Goering com as calças na mão. Goering se prostra ante “Hitler” e começa a beijar seus pés e seu rosto. Ao ver a sua imagem em um espelho com o bigode que estava pintado em Pernalonga, ele se dá conta da farsa e percebe que não era Hitler.	1” 29”
<b>Bloco 4 – A Valquíria</b>	Pernalonga foge e surpreende Goering agora fantasiado de Valquíria montado em um cavalo branco. Ao vê-lo, Herman apaixona-se e se veste de viking e se põe a perseguir a sua amada ao som de uma valsa. Enquanto dançam, o coelho bate varias vezes nele, fazendo-o ficar inconsciente.	1” 29”

<b>Bloco 5 – Pernalonga capturado</b>	<p>Goering ao descobrir que fora enganado novamente, pega um gavião para caçar o coelho. O animal não consegue entender o que Herman fala, por causa do sotaque, Pernalonga aparece e diz que um coelho é um animal com orelhas grandes como a dele e uma cauda fofa como a dele. O gavião vai para cima do coelho e ao invés de pegá-lo ele sinaliza positivo com a cabeça e sai voando. Pernalonga agora novamente fugindo de Göring, pula dentro de um buraco, caindo diretamente no saco que o gavião segurava.</p>	<p>1” 10”</p>
<b>Bloco 6 – Na sala de Hitler</b>	<p>Goering correndo vai à sala onde Hitler jogava Paciência e grita que conseguiu capturar um coelho americano. Hitler felicita-o com uma medalha e vai abrir o saco para ver coelho. Ao abrir o saco sai correndo de pavor. Goering, curioso, abre o saco e também se põe a correr. Depois disso, Pernalonga se revela e mostra o porquê da fuga dos dois. O coelho estava vestido de Stalin e com um grande cachimbo. Com um sotaque russo fala: <i>Será que o gosto do seu tabaco está diferente ultimamente?</i></p>	<p>55”</p>

## FILMOGRAFIA

**ANY bonds today?**. Direção: Bob Clampett. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Warner Bros. Cartoons, 1942. 1 bobina cinematográfica.

**BOSKO'S Picture Show**. Direção: Hugh Harman, Friz Freleng. Produção: Hugh Harman, Leon Schlesinger, Rudolf Ising. Los Angeles: Warner Bros., 1933. 1 bobina cinematográfica.

**BUGS Bunny Nips the Nips**. Direção: Friz Freleng. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Warner Bros. Cartoons, 1944. 1 bobina cinematográfica.

**CAP n' Cub**. Direção: Ted Eshbaugh, Charles Hastings. Produção: Ted Eshbaugh. Los Angeles: Ted Eshbaugh Studios, 1945. 1 bobina cinematográfica.

**CARTOONS goes to war**. Direção: Sharon Baker. Produção: Sharon Baker. [S.I.]: Teleduction Associates, 1995. 1 bobina cinematográfica.

**COL. Heeza Liar's African Hunt**. Direção: John Randolph Bray. Produção: John Randolph Bray. New York: Bray Studios, 1914. 1 bobina cinematográfica.

**COL. Heeza Liar foils the enemy** Direção: John Randolph Bray. Produção: John Randolph Bray. New York: Bray Studios, 1915. 1 bobina cinematográfica.

**DAFFY – The Commando**. Direção: I. Freleng. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Warner Bros. Cartoons, 1943. 1 bobina cinematográfica.

**FIVE came back:** Story of Hollywood and the Second World War. Direção de Laurent Bouzereau. Música: Jeremy Turner. 2017. Son., color. Legendado.

**HERR MEETS hare.** Direção: Friz Freleng. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Warner Bros. Cartoons, 1945. 1 bobina cinematográfica.

**KNOW your enemy:** Japan. Direção de Frank Capra, Joris Ivens. Roteiro: Frank Capra, John Huston, Carl Foreman, Edgar Peterson. United States: U.s. War Department, 1945. (63 min.), son., P&B. Legendado. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PvcE9D3mn0Q>>. Acesso em: 11 jul. 2017.

**MEET John Doughboy.** Direção: Bob Clampett. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Leon Schlesinger Productions, 1941. 1 bobina cinematográfica.

**NIHONICHI no Momotaro.** Direção: Sanae Yamamoto. Produção: Sanae Yamamoto. Tokio: Sakura Graph, 1928. 1 bobina cinematográfica.

**PRELUDE to war.** Direção de Frank Capra. Produção de Frank Capra. Roteiro: Anthony Veiller, Eric Knight. Música: Hugo Friedhofer, Leigh Harline, Arthur Lange, Cyril J. Mockridge, Alfred Newman, David Raksin. 1942. (53 min.), son., P&B.

**RUSSIAN RHAPSODY.** Direção: Robert Clampett. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Warner Bros. Cartoons, 1944. 1 bobina cinematográfica.

**THE DUCKTATORS.** Direção: Norman McCabe. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Warner Bros. Cartoons, 1942. 1 bobina cinematográfica.

**THE SINKING of Lusitania.** Direção: Winsor McCay. Produção: Winsor McCay. New York: Universal Film Manufacturing Company, 1918. 1 bobina cinematográfica.

**THE STORY of animated drawing** (Temporada 2, ep. 11). Disneyland TV Show[Seriado]. Direção: Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Los Angeles: Produtora ABC Network, 1955. 1 DVD (12 min.), son., P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UXDwn2OELMU>.

**THE WRATH of the Gods.** Direção: Reginald Barker. Produção: Thomas H. Ince. New York: New York Motion Picture, 1914. 1 bobina cinematográfica.

**THREE Little pigs.** Direção: Burt Gillett. Produção: Walt Disney. Los Angeles: Walt Disney, 1933. 1 bobina cinematográfica.

**TOKIO Jokio.** Direção: Norman McCabe. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Warner Bros Cartoons, 1943. 1 bobina cinematográfica.

**WHAT price Porky.** Direção: Bob Clampett. Produção: Leon Schlesinger. Los Angeles: Leon Schlesinger Productions, 1938. 1 bobina cinematográfica.

## REFERÊNCIAS

BARRIER, Michael. **Hollywood cartoons**: american cartoons in its golden age. New York: Oxford University Press, 1999.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte no tempo de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2012.

BIRDWELL, Michael E. **Celulloid soldiers**: Warner Bros.'s campaign against nazism. 1. ed. New York: New York University Press, 1999.

BLACK, Gregory D. **Hollywood Censored**: Morality codes, Catholics and the Movies. New York: Cambridge University Press, 1996

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1994.

BRADLEY, James. **The ape insult**: a short history of a racist idea. 2013. Disponível em: <<https://theconversation.com/the-ape-insult-a-short-history-of-a-racist-idea-14808>>. Acesso em: 01 ago. 2018.

BRUINELLI, Tiago de Oliveira. Simbologia animal: o corvo e a pomba nos bestiários medievais. **AEDOS**, [S. l.], agosto 2009. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/9843/5680>. Acesso em: 1 fev. 2019.



BUELL, Raymond Leslie. The Development of the anti-japanese agitation in the United States. **Political Science Quarterly**, v. 37, nº 4, p. 605-638, Dec. 1922. The Academy of Political Science. <http://www.jstor.org/stable/2142459>

BURKE, Peter. **Testemunha Ocular**: história e imagem. São Paulo: EDUSC, 2004

DAHL, Roald. **The Gremlins**. New York: Random House, 1943.

DOMENACH, Jean-Marie. **A propaganda política**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1955.

DOWER, John. **War Without Mercy**: Race and Power in the Pacific War. Nova Iorque: Pantheon Books, 1986.

DURAND, Gilbert. “As faces do tempo”, em **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FENAQUISTOSCÓPIO. Disponível em:  
<<https://mariaeusebio12av1.wordpress.com/historia/brinquedos-opticos/fenaquistoscopio/>>. Acesso em: 05 fev. 2018.

FOSSATI, Carolina Lanner. **Cinema de animação**: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Meridional, 2011. 270 p.

FRIEDWALD, Will. **Suppressed Duck**. Village Voice, December 19, 1989, p. 102.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. São Paulo: Garamond, 2014. 541 p.

HOPPESTAND, Gary. **Yellow Devil Doctors and Opium Dens: A Survey of the Yellow Peril Stereotypes in Mass Media Entertainment**. The Popular Culture Reader, 3d ed. ed. Christopher D. Geist and Jack Nachbar (Bowling Green , Ohio : Bowling Green University Popular Press , 1983. P 174.

HUANG, Haifeng. **The Pathology of Hard Propaganda**. Journal of Politics, California, 18 dez. 2017. Disponível em: <[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3055019](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3055019)>. Acesso em: 21 set. 2018.

**Japão estende seus tentáculos pelo Pacífico**. in. Coleção 70º aniversário da 2ª Guerra Mundial, v.13. São Paulo: Abril coleções, 2009.

JESI, Furio. Sobre os mitos contemporâneos. **Boletim de Pesquisa Nelic**, [s.l.], v. 14, n. 22, p.87-90, 19 dez. 2014. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). <http://dx.doi.org/10.5007/1984-784x.2014v14n22p87>.

JUNG, Carl G. et al. (Org.). **O homem e seus símbolos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2016. 446 p.

KARNAL, Leandro. **História dos Estados Unidos**. São Paulo: editora Contexto. 3ª ed. 2018.

KOPPES, Clayton R.; BLACK, Gregory D. What to show the world: The Office of War Information and Hollywood 1942-1945. **The Journal of American History**, [S. l.], Junho 1977.

LU, Megan. **Orientalism in Hollywood**: Asian American representation in early U.S. cinema.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

LUSTOSA, Isabel et al. (Org.). **Imprensa, humor e caricatura**: A questão dos estereótipos culturais. 1. ed. Belo Horizonte: Humanitas, 2011. 560 p.

MINOIS, Georges. **A história do riso e do escárnio**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

MOLLET, Tracey. **Cartoons in hard times**: The animated shorts of Disney and in Depression and War 1932-1945. USA: Bloomsbury Academic, 2017.

MORRISON, Samuel Eliot; COMMAGER, Henry Steele. **História dos Estados Unidos**. São Paulo: Melhoramentos, 1988.

ORWELL, George. **A revolução dos bichos**. Trad. de Heitor Ferreira. Porto Alegre: Globo, 1983.

PALMER, Harry et al. The place of animated cartoons: Where it belongs in a Motion Picture Program. *Moving Picture World*, New York, v. , p.724-724, 22 jul. 1916.

PAMPLONA, Marco A. **Revelando o sonho americano: 1890 – 1972**. São Paulo: Atual, 1995.

**Pearl Harbor em chamas**: EUA entraram na guerra. in. Coleção 70º aniversário da 2ª Guerra Mundial, v.12 – São Paulo: Abril coleções, 2009.

PEREIRA, Marcelo de Andrade; MÖRSCHBACHER, Dulce. Em Defesa de Shylock, o diabo (anti) pedagogo: narrativas da alteridade desde a perspectiva da diferença. **Currículo sem fronteiras**, [S. l.], maio 2017.

RAY, Robert. **A certain tendence of the Hollywood Cinema**, 1930-1980. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1985.

RENÉ, Leon; RENÉ, Otis; SCOTT, Emerson. **Someone's rocking my dreamboat**. In. Nothin' / Someone's Rocking My Dream Boat. New York: Decca, 1941.

RODRIGUES, Renata Cardoso Belleboni. O caso da górgona Medusa. **Outros tempos**, São Paulo, fevereiro 2011.

ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história**. Tradução de Marcello Lino. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

SANDLER, Kevin S. **Reading the rabbit**: explorations in Warner Bros. Animation. New Jersey: Rutgers University Press, 1998

SANTIAGO JUNIOR, Francisco das Chagas Fernandes. Entre a representação e a visualidade: alguns dilemas da relação história e cinema. **Domínios da imagem**, Londrina, novembro 2008.

SHULL, Michael S.; WILT, David Edward. **Hollywood war films (1937-1945)**. North Carolina: McFarland & Company Inc., 1996.

\_\_\_\_\_. **Doing Their Bit: Wartime American Animated Short Films (1939-1945)**. North Carolina: McFarland & Company Inc., 1987.

SILVA, Francisco Carlos Teixeira da; LEÃO, Karl Schurster Sousa; LAPSKY, Igor (Org.). **O cinema vai à guerra**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015. 271 p.

SELLERS, Charles; MAY, Henry; McMILLEN, Neil R. **Uma reavaliação da História dos Estados Unidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003

STEVENSON, David. **1914-1918: a história da Primeira Guerra Mundial**. London: Penguin books, 2004.

TOTA, Antonio Pedro. **Os americanos**. São Paulo: editora Contexto, 2009

UNITED STATES. OFFICE OF WAR INFORMATION. BUREAU OF MOTION PICTURES. **Government Information Manual for the Motion Picture Industry**. Washington: Office of War Informatio, 1942. Disponível em: <https://libraries.indiana.edu/collection-digital-archive-gimmpi>. Acesso em: 11 fev. 2019.

URWAND, Ben. **A colaboração**: O pacto entre Hollywood e o nazismo. São Paulo: Texto editores Ltda., 2014.

VAUGHN, Stephen. **Holding fast the Inner lines**: Democracy, Nationalism and the Comittee on Public Information. Chapell Hill: University of North Carolina Press, 1980.

WEINGARTNER, James J.. Trophies of War: U.S. Troops and the Mutilation of Japanese War Dead, 1941-1945. The Pacific Historical Review, Los Angeles, v. 61, n. 1, p.53-67, fev. 1992.

WELLS, Paul. **Animation**: Genre and authorship. New York: Columbia University Press, 2002. 147 p.

WHITING, Richard A. **The japanese sandman**. In: Paul Whiteman and his Ambassador Orchestra. Victor, 1920. 1 Disco sonoro, lado B.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: opacidade e transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZOOTROSCÓPIO, Tramatoscópio e Folioscópio. Disponível em: <<http://animacopiofestival.blogspot.com.br/2012/06/zootroscopio-tramatoscopio-e.html>>. Acesso em: 10 fev. 2018.



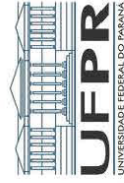




  
**Eduardo Baggio**  
 Coordenador dos Simpósios do  
 VI Seminário Nacional Cinema em Perspectiva

  
**Jusaine Abreu Nogueira**  
 Coordenadora dos Simpósios do  
 VI Seminário Nacional Cinema em Perspectiva

  
**Marcos H. Camargo**  
 Coordenador do VI Seminário  
 Nacional Cinema em Perspectiva





# XII Semana de História Política

Conflitos e resistências: entre práticas, expectativas e rupturas  
IX SEMINÁRIO NACIONAL DE HISTÓRIA POLÍTICA, CULTURA E SOCIEDADE  
02 a 06 de Outubro de 2017



## CERTIFICADO

Certificamos que **Inajara Barbosa Paulo** apresentou a comunicação "**Pernalonga vai à guerra: a representação do nazista no desenho Herr Meets Hare (1945)**", na XII Semana de História Política | IX Seminário Nacional de História Política, Cultura e Sociedade: Conflitos e resistências: entre práticas, expectativas e rupturas. Realizada de 02 a 06 de outubro de 2017 na Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Rio de Janeiro, 06 de Outubro de 2017.

*Bruna Schulte Moura*

Bruna Schulte Moura  
Comissão Organizadora

*Juliana Timbó Martins*

Juliana Timbó Martins  
Comissão Organizadora

*Yarcia de A. Gonçalves*

Coordenadora do PPGH-UERJ  
Márcia de Almeida Gonçalves

A Semana de História Política é um evento organizado pelos discentes do Programa de Pós-graduação em História da UERJ.





**XI SEMANA  
DE HISTÓRIA**  
**GOLPES E  
REVOLUÇÕES**  
UTOPIA, DESILUSÃO E LUTAS SOCIAIS



## CERTIFICADO

### Comunicação

A comissão organizadora da **XI Semana de História**,  
ocorrida entre os dias 16 e 20 de Outubro de 2017, no  
campus de Goiabeiras da Universidade Federal do Espírito  
Santo, certifica que  
**Inajara Barbosa Paulo**

apresentou comunicação intitulada:  
**Lendo o Pernalonga: a construção imagética do inimigo japonês em Bugs  
bunny nips the nips (1944)**

Vitória, 20 de Outubro de 2017.

**Pietro Esquinca da Margoto**  
Comissão Organizadora

**Érica Cristhyane Moraes da Silva**  
Departamento de História

**Juliana Anjos Zaninho**  
Comissão Organizadora

**Brenda Soares Bernardes**  
CALHIS - UFES

**16 a 20 de Outubro de 2017**  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

**CALHIS**  
CENTRO ACADÊMICO LIVRE DE HISTÓRIA

**M**  
HISTÓRIA

**H**  
HISTÓRIA  
UFES

**UFES**



**XI SEMANA**  
DE HISTÓRIA  
**GOLPES E**  
**REVOLUÇÕES**  
URUPA, DESILUSÃO E LUTAS SOCIAIS

## **CERTIFICADO**

*Ministrador de Minicurso*

A comissão organizadora da **XI Semana de História**, ocorrida entre os dias 16 e 20 de Outubro de 2017, no campus de Golabeiras da Universidade Federal do Espírito Santo, certifica que

**Inajara Barbosa Paulo**

ministrou Minicurso intitulado:

**Os cartoons vão à guerra: Uma análise dos desenhos animados da Warner Bros. na campanha da Segunda Guerra Mundial (1941-1945)**

Vitória, 20 de Outubro de 2017.

  
**Pietro Esquincalha Margoto**  
Comissão Organizadora

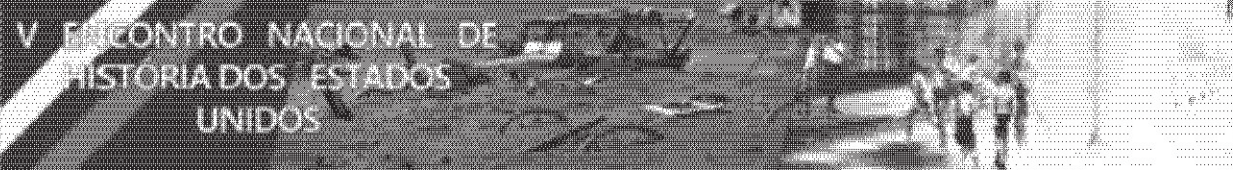
  
**Érica Cristhyane Moraes da Silva**  
Departamento de História

  
**Juliana Anjos Zaninho**  
Comissão Organizadora

  
**Brenda Soares Bernardes**  
CALHIS - UFES

**16 a 20 de Outubro de 2017**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**





## DECLARAÇÃO

Declaramos que Inajara Barbosa Paulo participou do V Encontro Nacional de História dos Estados Unidos, realizado em na Universidade Estadual de Londrina, entre 22 e 24 de agosto de 2018, e apresentou o trabalho intitulado "YOU'RE A S&P MR. JAPI" A REPRESENTAÇÃO DO JAPONÊS NOS DESENHOS ANIMADOS DA WARNER BROS. (1942-1945). Declaramos, outrossim, que um Certificado oficial da instituição está em processo de emissão.

Londrina, 27 de agosto de 2018.

  
Prof. Dr. Francisco Cesar Alves Ferraz  
Coordenador Geral



Universidade  
Estadual de Londrina

